Книга Забытых Грез

Roger Gaudreau, Steve Herman and Jan Lemke

Разработчики

Written by: Roger Gaudreau, Steve Herman and Jan Lemke
Additional Material by; Brian Campbell, Steke Kenson, Wayne Peacock
Developed by: Ian Lemke
Edited by: Cynthia Summers
Art Director: Aileen E. Miles
Layout and Typesetting: Aileen E. Miles
Interior Art: Mike Chaney&Matt Milberger, Anthony Hightower, Brian LeBlanc, Heather J. McKinney, Rick O'Brien, Paul Phillips, Valerie Valusek
Front Cover Art: Mark Jackson
Front and Back Cover Design: Aileen E. Miles
Перевод: Аваллах, Tavarisch Trubka (части Третьей и Четвертой глав)

Оглавление

Введение
Глава Первая: Пробужденный Мир
Глава Вторая: Колдовской Беспорядок
Глава Третья: Расширенное Повествование
Глава Четвертая: Захват Флага (Приключение)

Введение

Об этой книге

На страницах этой книги вы найдете множество информации, часть которой уже хорошо вам знакома, тогда как другая, скорее всего, откроет вам немало нового и интересного. Значительное количество того, что было написано ранее, подверглось пересмотру и переработке с целью адаптации ко второй редакции Подменышей: Грезы. Новая информация должна помочь и Рассказчику, и игрокам лучше разобраться с основными принципами Подменышей, как, впрочем, и придать новую глубину их историям. Читатели, которые уже ознакомились с частью этой информации в предыдущих книгах, вполне могут оживить ее в памяти и проследить определенные отличия. На самом деле, вы найдете здесь немало изменений, как, впрочем, и некоторые новые данные, касающиеся, в первую очередь, Неблагих Домов.

Хотя, в сути своей, **Книга Забытых Грез** представляет собой сборник правил, вам следует помнить о том, что Подменыши, прежде всего, являются игрой Повествования. Если какие-либо правила, представленные в этой книге, не подходят для вашей хроники, то вы в любой момент можете изменить их или даже полностью отказаться от их использования. Все правила, которые мы предлагаем вам здесь, являются опциональными - да и, если на то пошло, ВСЕ правила Подменышей: Грезы являются таковыми! В конце концов, учитывая отсутствие, как победителей, так и проигравших в играх, подобных Подменышам, присутствие правил в них является весьма относительным понятием. В любом случае, главное здесь - история, а не правила.

Тем не менее, правила могут немалым образом поспособствовать в упорядочивании событий, которые происходят во время истории. В конце концов, Рассказчику и игрокам необходимо самим определиться с тем, какой уровень сложности является наиболее приемлемым для тех правил, которые они используют в своих историях.

Помимо новых правил, которые включены в состав данной книги, вы так же найдете здесь информацию о трех Неблагих Домах (Эйлиль, Балор и Лианнан). Некоторые Рассказчики могут сознательно ограничить доступ игроков к данным объединениям. В конце концов, разрешив игрокам отыгрывать представителей Неблагих Домов, Рассказчик может поставить под угрозу развитие всей хроники, особенно в том случае, если большинство персонажей принадлежит к числу Благих. Однако они могут исключительно пригодиться тем Рассказчикам, которые стремятся провести более мрачную и запутанную хронику.

Содержание

Глава Первая подробно описывает взаимоотношения Китэйнов с Расточителями и другими сверхъестественными существами. Вы найдете здесь как информацию, связанную с историей Мира Тьмы, так и правила кроссовера, не говоря уже об идеях того, как вы можете включить подменышей в другие хроники.

Глава Вторая гораздо более подробно описывает действие колдовства, обращая особое внимание на Банки. Кроме того, в этой главе приведен полный список возможных Банков для каждого из Искусств, представленных во второй редакции Подменышей.

Глава Третья представляет собой набор самой различной информации, начиная тем, как именно Банальность воздействует на подменыша, и заканчивая подробным описанием трех Неблагих Домов. Кроме того, все желающие смогут найти здесь любопытные мысли на тему соотношения смертного обличья и облика фей, новое Дополнение и правила, позволяющие использовать техники из книги **Мир Тьмы: Сражение** (*World of Darkness: Combat*) в рамках Подменышей (включая три новых бойцовских стиля).

Глава Четвертая содержит полностью прописанное вступительное приключение, которое может быть использовано практически в любой хронике Подменышей. Эта история будет особенно полезной для начинающих Рассказчиков, но и более опытные любители Подменышей найдут там немало интересного.

Примечание Разработчиков

Значительная часть материала, представленного в этой книге, просто не подошла для базовой книги. Изначально, я планировал включить в базовую книгу описания всех аристократических Домов, которые были продуманы на тот момент. Тем не менее, в конечном счете, это оказалось просто невыполнимым. Кроме того, я хотел описать ряд интересных идей, связанных с Банальностью, которые уже рассматривались в **Людях Осени** (*The Autumn People*), и хотя тогда нам не удалось найти достаточное количество места, данная информация, в конечном счете, все же добралась до вас.

Мы довольно долго раздумывали над тем, стоит ли включать в эту книгу ранее опубликованные материалы. Тем не менее, в конце концов, я пришел к выводу, что эта информация действительно важна для новых игроков, и потому мы можем позволить себе небольшое повторение. Большая часть раздела, посвященного другим сверхъестественным обитателям Мира Тьмы, взята из **Книги Секретов Рассказчика** (The Book of

Storytellers Secrets), хотя, стоит отметить, что мы так же сделали немало важных изменений. Кроме того, вы найдете здесь значительное количество новой информации о самом Мире Тьмы, которая будет особенно полезной для тех Рассказчиков, которые хотят проводить кроссоверные хроники (а это, как мне кажется, касается сейчас практически всех). Таким образом, мы сделали все для того, чтобы облегчить вам эту нелегкую задачу. Удачи!

Глава Первая: Пробужденный Мир

Мальчики и девочки в различных годах,
Хотите ли увидеть то, что не видали никогда?
— "Это Хеллоуин", Кошмар перед Рождеством

Иные

Мы ни в коем случае не можем сказать, что Китэйны и Греза являются единственной сверхъестественной силой, существующей в Мире Тьмы. Множество других существ, с присущими им раздорами и проблемами, населяют сумеречный мир, который начинается там, где заканчивается привычная реальность, известная основной массе человечества.

После Раскола отношения подменышей с этими сверхъестественными существами в большинстве своем оказались прерваны. Как только Банальность опустилась на землю, подобно некоему непроницаемому пологу, Китэйны осознали, что их гораздо больше интересует выживание, а не политические игры опасных и непостоянных Расточителей, которые разделяли с ними тени этого мира. Конечно же, из общего правила всегда находились свои исключения, подобные собраниям фей и оборотней, проводившимся каждые десять лет в Ирландии, покровительству Князя Вийона, который даровал защиту всем Китэйнам Парижа, а так же великому союзу фей и магов, заключенному в Британии (более подробно это описано в книге **Остров Могучих** (*Isle of the Mighty*)). Большая часть сверхъестественных существ (особенно, это касалось вампиров), утратила после Раскола существовавшие ранее контакты с Китэйнами. Воспоминания о феях стали для них чем-то наподобие наполовину забытых грез, возникающих в наполненные теплой кровью ночи.

Тем не менее, после возвращения Ши и наступления Индейского Лета (значительного выброса Гламура, который предшествует приходу Зимы), многие древние пакты, договора и союзы вновь начали действовать. Ши восстанавливали свои контакты с магами, оборотнями и другими сверхъестественными существами так, если бы они расстались с ними буквально вчера. В большинстве своем, все эти существа были шокированы и поражены встречей с живыми легендами, которые вернулись в Мир Осени спустя 600 лет.

Теперь, когда Китэйны становятся более активными, они начинают вступать в дальнейшие контакты с другими сверхъестественными силами. Аристократия выступает основной движущей силой возрождения прежних отношений с

былыми союзниками. Тем не менее, возрождая эти контакты, Китэйны так же встречаются и со старыми врагами.

Политика

При общении с Расточителями, Китэйны обычно предпочитают обращаться к Вирду для того, чтобы произвести на них как можно большее впечатление. Вполне естественно, что местному герцогу гораздо разумнее общаться с Князем-Тореадором в обличье ошеломляюще величественного существа, облаченного в изящные церемониальные доспехи, а не шестнадцатилетнего ученика старшей школы в футболке и очках. (Конечно же, не стоит забывать о том, что Ши может столкнуться с ситуацией, в которой этому вампиру придет в голову, что это прелестное существо просто-таки обязано принадлежать ему, но это будет уже совсем другая история). Схожим образом, испытывать чью-то доблесть в сражении гораздо лучше в качестве восьмифутового тролля, а не полузащитника университетской команды (особенно в том случае, если вашим противником является оборотень в форме Криноса).

По мере того, как феи, и, особенно, Ши, все активнее принимают участие в функционировании сверхъестественного общества Мира Тьмы, они постепенно начинают возрождать свои древние союзы. К примеру, Ши некогда были связаны особыми узами с оборотнями племени Серебряных Клыков, как, впрочем, и магами из Ордена Гермеса. Представители других китов, Домов и фракций так же обладают своими собственными союзниками из числа Расточителей. К примеру, Теневой Двор заручился поддержкой ряда высокопоставленных представителей Шабаша. В свою очередь, Кинэйны Дома Фиона и Кинфолки племени Фианна заключают браки друг с другом так же активно, как и в древние времени.

После Воссоединения, Китэйны так же столкнулись и со старыми врагами. Оборотни, именующие себя Потомками Фенриса, до сих пор остаются кровными врагами Ши, убивая каждого из них, кто попадается им на глаза. Вампиры клана Равнос так же с завидной регулярностью конфликтуют с Китэйнами. Тем не менее, лишь обрывочные и смутные слухи повествуют о самом старом и опасном противнике Китэйнов. Несмотря на то, что рассказы о новых встречах с существами, именуемыми Фоморианцами, пока не выходят за пределы сплетен, очевидно, что в Мире Осени действительно существует нечто, соответствующее описаниям чудовищ древности. Некоторые Китэйны поговаривают о том, что об этом должен был бы знать Дом Балор, но сами его представители предпочитают держать свои секреты при себе.

Хотя Китэйнам известно об их далеких родичах достаточно многое, эта информация, зачастую, оказывается

устаревшей, ибо, в большинстве своем, она происходит из древних саг и легенд, которые существовали еще до Раскола. К примеру, аристократии известны названия и основные особенности кланов вампиров XIII века, но более поздние линии крови и нынешняя политическая ситуация в обществе Сородичей, являются для них абсолютной загадкой. Ши могут помнить, что относиться к Вентру следует с таким же уважением, как и к любому аристократу из числа Китэйнов, но, скорее всего, у них возникнут немалые проблемы при встрече с Дочерью Какофонии. Эта нехватка знаний о современном положении дел в области сверхъестественной политики значительно осложняет для аристократии общение с этими существами. Многие простолюдины и, в частности, слуаги, обладают гораздо большими познаниями о сложившейся ситуации. Следствием этого являются весьма неприятные случаи, когда, к примеру, герцог интересуется у своих подданных в присутствии местного мага, где он может найти одного из Аль-и-Батин.

Опциональное правило: Зачарование Сверхъестественных Существ

Все существа, обладающие сверхъестественными способностями, считаются Пробужденными. Некоторые Рассказчики могут попытаться облегчить подменышам зачарование Пробужденных существ, создав, тем самым, хронику, в которую будут вовлечено сразу несколько разновидностей сверхъестественных обитателей Мира Тьмы. При использовании этого правила, подменыш может попытаться зачаровать любого Пробужденного, который оказывается в пределах видимости. Для этого игрок должен потратить как минимум один пункт Гламура и сделать бросок Гламура (сложность которого равняется значению Банальности объекта зачарования). Воздействие зачарования продолжается в течение одного дня (24 часов) за каждый использованный пункт Гламура, но, при этом, Рассказчик должен учитывать приведенные ниже модификаторы (к примеру, в случае с Гару продолжительность зачарования будет равняться трем дням за каждый пункт Гламура и так далее). Те Пробужденные, которые не упомянуты в этом списке, зачаровываются в соответствии со стандартной нормой, соответствующей двадцати четырем часам за один пункт Гламура.

Пробужденное существо	**Модификатор**
Гару	x3
Маг, Мародер	x5
Маг, Нефанди	x3
Маг, Технократ (сюда так же относятся Виртуальные Адепты)	x5
Маг, Традиции	x2
Вампир, Каэсид	x5
Вампир, Малкавианин	x3

Последние события

Нельзя не упомянуть о трех важных событиях, связанных с взаимоотношениями Китэйнов и Расточителей, которые произошли совсем недавно. Первое из них было связано с уничтожением летнего двора Герцога Рококо, совершенным ордой злобных и необычайно уродливых оборотней. Столь ужасающее преступление вынудило Высокого Короля Дэвида отправить на поиски этих отвратительных существ Рыцарей Алой Ветви. Бард племени Фианна, Ниалл Белая Звезда, заявил, что эти существа являются исконными врагами Гару, и предложил феям помощь своей стаи. В ответ на это, Высокий Король произвел предварительное посвящение Ниалла и представителей его стаи в Рыцари Алой Ветви, шокировав тем

самым всех консервативных Китэйнов своего двора, после чего обязал стаю Ниалла свершить правосудие в отношении тех, кто устроил эту резню.

Еще один недавний эпизод был связан с группой магов, принадлежащих к так называемому Культу Экстаза, которые заняли фригольд, расположенный внутри разрушающегося Викторианского особняка, принадлежащего бродячему стаду сатиров. Когда сатиры вернулись и обнаружили свое пристанище занятым, они поспешно приготовились к сражению и ворвались вовнутрь. С тех пор никто больше не видел ни магов, ни сатиров. Время от времени изнутри доносится веселый смех, но никто из тех, кто пытался проникнуть в особняк, чтобы узнать, что там происходит, так и не вернулся.

И, наконец, среди Юношей в последнее время высшим шиком считается встреча с Расточителями, после которой Китэйн возвращается целым и невредимым, или же, что еще лучше, утирает Расточителям нос тем или иным образом. Не один, и даже не два подменыша сталкивались с немалыми проблемами, когда простая игра "Зайди и выйди из Часовни" превращалась в серьезный магический поединок, вызванный тем, что местные маги оказывались не слишком-то предрасположены к общению с незваными гостями (*Честно говоря, в ходе перевода у меня в голове была одна картинка: паки наперегонки забегающие в Часовню Ордена Гермеса, потом убегающие по всем окрестным улицам от гоняющихся за ними Герметиков с огненными шарами и молниями в руках...а затем приезжающая Технократия, которая загребает магов, и не замечающая паков в силу наличия Тумов. Прим. Аваллаха*).

Слова Силы

Греза до сих пор поддерживает пакты и соглашения, заключенные много эонов назад между феями и Расточителями. Эти соглашения варьируются от союзов до обычных пактов о ненападении. Достаточно часто, существо, которому известны древние слова, может использовать их против подменыша, вынуждая его следовать условиям древнего договора. Примером этой разновидности пактов может служить Мирный Договор Высокого Короля, заключенный между Серебряными Клыками и Ши. В соответствии с этим соглашением, если представитель одной из сторон носит кольцо, сделанное из дерева ясеня, то представитель второй не может использовать магию подчинения или управления в отношении владельца кольца. К числу запретного колдовства относится как Искусство Правления, так и Дары, которые воздействуют на волю (смотрите книгу **Оборотни: Апокалипсис** (*Werewolf: The Apocalypse*)).

Существует множество других договоренностей и соглашений, сохранившихся еще со времен Раскола, условия

которых в полной мере могут определяться Рассказчиком. Большая их часть обладает не в пример большим влиянием на Китэйнов, чем на Расточителей (последствия нарушения этих договоренностей для подменышей в полной мере сравнимы с последствиями нарушения священной клятвы). Многие сверхъестественные существа все еще подчиняются им из уважения к традициям, хотя, для этого им еще необходимо иметь хотя бы какое-то представление об этих договорах. Как бы то ни было, подобные соглашения могут стать прекрасной отправной точкой для кроссоверной игры по Подменышам.

Вампиры

Известные Китэйнам, как Дети Лилит, вампиры, если верить древним легендам, происходят от красной шапки, который некогда убил своего брата. Некоторые, впрочем, отмечают, что, несмотря на наличествующее в этих рассказах зерно истины, это существо принадлежало к какому-то другому киту, и что весь этот народ был проклят Туата де Данаан за проступок одного из его представителей. Тем не менее, находятся и те, кто утверждают, будто бы эти забытые феи просто настолько увлеклись своей жаждой крови, чтобы забыли свою истинную сущность.

Все вампиры уверены в том, что они происходят от этого убийцы, который известен, как Каин. Сородичи, как они называют себя, вовлечены в бесконечную борьбу за власть, доминирование и превосходство, которая называется Джихадом. Иногда участниками этой борьбы становятся и Китэйны, которые запутываются в паутине интриг и манипуляций, причем, чаще всего, с самими неприятными последствиями для себя.

Эти кровопийцы часто отягощены Банальностью, и потому большинство фей старается держаться от них подальше. Тем не менее, изысканность и темные желания Сородичей так же могут представлять собой источник потенциального Гламура. Многие Ши питают немалый интерес к старейшим из Детей Лилит, так как они, зачастую, обладают бесценной информацией об их прошлых жизнях в этом мире. Во всяком случае, известно немало историй о том, как старые вампиры узнавали одного из вернувшихся Ши, признавая в нем или врага, или союзника из давно минувших времен.

Некоторых Китэйнов притягивает к Сородичам подобно тому, как пламя притягивает к себе мотыльков. Некоторые из них считают участие в политике немертвых величайшим вызовом, который просто нельзя не принять. Другие скорбят об утраченном бессмертии и считают жизнь вампиров наиболее близким его эквивалентом. Тем не менее, находятся и те, кто просто заявляют, что вампиры интересней обычных смертных.

Китэйнам известно о том, что общество вампиров делится на семьи и идеологические структуры, но большая их часть не утруждает себя чрезмерно глубокими знаниями, которые выходили бы за пределы того, какая именно группа вампиров контролирует окружающие территории и насколько безопасно выходить на улицу ночью. При этом двор Высокого Короля Дэвида призвал Китэйнов всячески избегать группы вампиров, известной, как Тремере, в связи с тем, что несколько фей были захвачены и убиты ими в ходе загадочных экспериментов. Как бы то ни было, большинство Сородичей даже не подозревает о существовании фэйри. Те же из них, кто являются более осведомленными, считают фей исключительно могущественными, но при этом очень наивными существами.

Равнос

Именно клан Равнос представляет наибольшую опасность для Китэйнов и может оказывать наибольшее влияние на Грезу, хотя большинство этих цыганских вампиров даже не представляет, насколько они, в действительности, опасны для фей. Эти Сородичи обладают способностью, известной, как Фантасмагория, и которая может показаться обычному глазу ничем не выдающейся иллюзией. Однако Китэйны хорошо понимают, что, на самом деле, эта способность позволяет Равносам создавать химер. Любая иллюзия, создающаяся одним из этих вампиров (независимо от того, является ли она одушевленной или неодушевленной), считается химерой, хотя при этом и не контролирующейся ее создателем. Оружие и существа, создаваемые с помощью данной способности, способны наносить химерические раны Китэйнам и зачарованным существам.

В легендах говорится, что Равносы получили эту способность от эшу, который уступил основателю этого клана в мастерстве сложения историй. В качестве награды, эшу даровал ему способность видеть и воспринимать Грезу. С помощью этого знания, основатель клана Равнос научился манипулировать Грезой так, как этого не могли делать даже сами феи. Однако, несмотря на то, что ему удалось передать способность создавать иллюзии из самой сути Грезы своим потомкам, умение воспринимать магический мир было ими утрачено.

Малкавиан

Безумие и любопытные прозрения Малкавиан делают их гораздо более близкими к Грезе, чем всех остальных Сородичей вместе взятых. Китэйнам так же легче всего общаться именно с Малкавианами, что объясняется их низкой Банальностью. Этот клан отличается наиболее тесными связями с феями, особенно

учитывая тот факт, что некоторые из заключенных ими договоров и соглашений существуют уже многие сотни, если не тысячи лет. Немало Малкавиан узнает в Китэйнах фей даже, несмотря на то, что они не могут видеть их истинное обличье или химер без соответствующего зачарования. Стоит отметить, что это не всегда хорошо, так как умственные расстройства некоторых Малкавиан абсолютно не способствуют налаживанию должных отношений.

Малкавиан тянет к феям с такой же силой, как и мотыльков, которые летят к пламени свечи, и, чаще всего, это же чувство испытывают и Китэйны. Малкавианин вполне может зайти в ближайший фригольд и молча устроиться там, наблюдая за происходящим, а то и даже осмелиться принять участие в том, что там происходит. Стоит отметить, что большая часть обитателей фригольда не всегда уверена в том, что Сородич понимает, что он находится во фригольде и, вполне возможно, что этого не знает и сам Малкавианин.

Поглощение крови фей реже отражается на Малкавианах негативным образом, и, более того, в некоторых случаях, это на некоторое время даже улучшает их психическое состояние. Тем не менее, главная опасность состоит в том, что некоторые Малкавиане привыкают к крови фей после всего лишь нескольких глотков. Следствием этого является тот факт, что Малкавианин, испытывающий потребность в крови фей, может быть очень опасным хищником.

Некоторые Китэйны (особенно Неблагие) выбирают для себя довольно рискованный, но при этом весьма неплохо окупающийся удел муз шутников-Малкавиан. Эти Китэйны вдохновляют безумных вампиров на жестокие и изысканные шутки, вознаграждая себя с помощью производимого ими в процессе этого Гламура.

Сложность всех бросков Мечтательности, связанных с Малкавианами, уменьшается на единицу.

И, наконец, один из наименее известных фактов относительно Малкавиан (и который они предпочитают сохранять в тайне) состоит в том, что на них абсолютно не действуют Туманы. Хотя для того, чтобы видеть истинное обличье подменыша и взаимодействовать с химерами Малкавианина все еще нужно зачаровать, после завершения действия зачарования он будет помнить абсолютно все.

Каэсиды

Возможно, наиболее тесно связанным с Китэйнами кланом являются Каэсиды (смотрите **Руководство Рассказчика по Шабашу** (*Storyteller's Handbook to the Sabbat*)). Эти загадочные вампиры появились на свет в результате странного магического эксперимента, который смешал воедино кровь Китэйнов (в частности, Ши и эшу) и

группы вампиров, которые называли себя Ласомбра. Эти эксперименты проходили с ведома Теневого Двора и под его непосредственным руководством, и до сих по некоторые его представители качают головами и задаются вопросом о том, как можно использовать этих странных вампиров.

Как правило, Каэсиды стараются держаться сами по себе, но иногда в те ночи, когда на небе появляется синяя луна, их можно застать за чаепитием у слуагов, где они обмениваются историями и эзотерическими знаниями. Хотя Каэсиды без особого труда способны воспринимать Грезу и Китэйнов, они все же стараются держаться подальше от дел фей.

Каэсиды владеют Дисциплиной, которая называется Мистерией и позволяет им воспринимать Грезу и воздействовать на нее. Первый уровень этой дисциплины, Взгляд Феи, автоматически позволяет ее владельцу воспринимать химерический мир, включая истинное обличье фей и активных химер. Однако стоит отметить, что Каэсид, использующий этот уровень дисциплины, автоматически считается зачарованным в случае с воздействием на него химер и колдовства. (Вампир при этом должен активно использовать данную способность; одного лишь ее "наличия" еще не достаточно).

Идеи кроссовера

Хотя нельзя сказать, что две этих группы абсолютно изолированы друг от друга, Китэйны не так уж часто пересекаются с вампирами. Тем не менее, существует несколько причин, в силу которых они все же могут сотрудничать друг с другом. В частности, Теневой Двор поддерживает связи с Шабашем, а Неблагие Китэйны и Таллэйны время от времени присоединяются к местным стаям Шабаша. Шабашиты особенно любят использовать красных шапок, которые прекрасно помогают им в наведении порядка после очередной дикой "вечеринки". Кроме того, среди многих фей считается, что если Китэйн сумел провести ночь рядом с вампиром и остался после этого в живых, то это является доказательством его отваги.

Другая идея для кроссоверной истории может быть связана с древним пактом, заключенным между феей и старым вампиром; когда наступает время выполнения условий, вампир отправляет свое Дитя (которому известно о феях очень немногое) к старому союзнику с целью выполнения взятых на себя обязательств. Схожим образом, Китэйн и Сородич, живущие в одном и том же городе, вполне могут пересечься в музее искусства, представляющем собой местный Элизиум, или же встретиться в кафе, где собираются местные феи. Что произойдет, если Тореадор начнет проявлять нездоровый интерес к Мечтателям подменыша или же увлечется Ши? Что

повлечет за собой привычка Гангрела проводить ночи неподалеку от местной Долины?

Вампиры и феи движутся по различным орбитам, но холодные руки вполне могут попытаться прикоснуться к яркому пламени подменышей, стремясь обрести спасение. Трагическая история любви Китэйна и вампира действительно может стать эпической хроникой, которая будет разворачиваться на протяжении множества историй.

И, наконец, пристрастившийся к крови фей вампир является одним из самых страшных хищников, с которым могут столкнуться Китэйны. В том случае, если кому-то из обитателей окрестных земель становится известно о подобном существе, то за этим следует немедленный призыв к оружию. Охота на идеального городского убийцу в лучшем случае будет опасной, а в худшем - самоубийственной.

Правила Кроссовера

Фантасмагория

Дисциплина Фантасмагория (смотрите **Руководство Игрока по Вампирам** (*Vampire Player's Guide*)) создает иллюзии, которые могут восприниматься смертными и всеми пробужденными существами. Тем не менее, эти иллюзии рождаются в Грезе и являются гораздо более реальными для Китэйнов.

Все иллюзии, создаваемые Фантасмагорией, имеют свое химерическое отображение. Эти химеры зачастую продолжают существовать еще очень долго после того, как первоначальная иллюзия исчезает. За каждый успех, полученный при создании иллюзии посредством Фантасмагории, химера просуществует как минимум еще один день. В ходе этого времени химера будет действовать в зависимости от природы созданной иллюзии. Неодушевленные химеры обычно остаются в том месте, где они были созданы, и подменыши могут взаимодействовать с ними так же, как и с любыми другими неодушевленными химерами. Практически все они считаются Случайными Химерами (смотрите книгу второй редакции **Подменыши: Греза** (*Changeling: The Dreaming*), стр. 218). Одушевленные химеры могут жить своей собственной жизнью, что, зачастую, приводит к очень непредсказуемым последствиям.

Китэйн может ощутить использование Фантасмагории в радиусе мили посредством обычного броска Проницательности (сложность 7). Один успех позволяет Китэйну приблизительно определить, где именно использовалась Дисциплина, тогда как пять успехов дают ему возможность указать точное место ее применения.

Затемнение

Слуаги могут проникать через эффекты воздействия вампирской Дисциплины Затемнение с помощью броска Восприятия + Бдительности (сложность 7). Это восприятие действует по отношению к любому уровню дисциплины.

Прорицание

Любой Сородич, использующий Прорицание 2 (Восприятие Ауры) может увидеть ауру подменыша, которая представляет собой мерцающее смешение света и цвета. Это добавляет два пункта к сложности всех попыток прочитать ауру подменыша. Кроме того, бросок Интеллекта + Оккультизма (сложность 8) позволяет вампиру определить, кем же на самом деле является подменыш.

Употребление крови подменышей

Кровь фей выступает в качестве исключительно мощного галлюциногена для каждого Сородича, который пытается попробовать ее. Некоторые особенно порочные (или безумные) Сородичи считают кровь Китэйнов исключительным деликатесом, тогда как все остальные стараются всеми силами избежать соприкосновения с ней. Кроме того, есть и такие вампиры, которые ценят кровь фей за ее предполагаемые магические свойства. Ходят слухи о том, что она может использоваться в качестве одного из компонентов для определенных кровавых ритуалов Тремере.

Последствия употребления Сородичем крови фей могут быть весьма различными. Рассказчики сами могут определять результаты подобных попыток, начиная резким приливом сил и заканчивая волосами, вырастающими из особенно неудобных мест, или же внезапным увеличением размера ушей. Тем не менее, в большинстве случаев, вампир должен сделать бросок Отваги (сложность 3 + количество поглощенных Пунктов Крови) сразу же после употребления крови Китэйна. Если ему не удастся набрать ни одного успеха, то вампир пересекает Второй Порог Бедлама (смотрите книгу второй редакции **Подменыши: Греза** (*Changeling: The Dreaming*),страница 208). В случае провала вампир автоматически получает третий уровень Бедлама, а так же постоянный Психоз (на выбор Рассказчика).

Становление

Подменыши часто не переживают того потрясения, которое несет с собой Становление - фактически, в большинстве случаев, их истинные сущности просто умирают в

результате данного процесса. Всякий раз, когда подменыш получает Становление, игрок должен сделать бросок Гламура (сложность равняется Банальности вампира + 2). Для того чтобы пережить трансформацию необходимо выбросить хотя бы один успех. В случае отсутствия успехов, истинная сущность персонажа навсегда уничтожается, а сам персонаж умирает.

Того Китэйна, которому не посчастливится остаться в живых, сразу же окутывают Туманы. Он полностью переходит в свое смертное обличье и теряет всю связь (как, впрочем, и все воспоминания) со своими Искусствами и Правами Рождения. Душа феи, живущая в теле нового Сородича, находится в постоянном стазисе и должна дожидаться того момента, когда Сородич обретет Истинную Смерть для того, чтобы вновь переродиться. Некоторые мудрецы из числа подменышей считают, что души фей, которые сталкиваются с подобным потрясением, никогда больше не возвращаются в этот мир.

Китэйн-вампир, который подвергается зачарованию, восстанавливает воспоминания о своей прошлой жизни на время зачарования, хотя как только его действие завершается, Туманы вновь окутывают его память. Становленный подменыш, который оказывается зачарованным, не возвращает себе прежние способности (Искусства, Права Рождения и т.д.); он всего лишь вспоминает то, кем он является на самом деле, и чем именно ему пришлось пожертвовать в обмен на бессмертие.

Отношения

Вампиры? Нет, я их не знаю. Я слышал, что они живут вечно, но это, пожалуй, все, что я могу о них сказать. Вам стоит поговорить со слуагами, они могут что-то о них знать. Если бы я, когда-нибудь, увидел вампира, то сразу же перешел бы на другую сторону улицы. Почему? Ну...честно говоря я не очень хорошо отношусь к тем, кто, глядя на меня, сразу же начинает думать о закуске.
— Гарет Тоадстул, богган-владелец ресторана

Сородичи представляют собой величайшую игру. Я часто ловил себя на мысли о том, как интересно было бы погрузиться в их Джихад и попытаться понять его, а вместе с ним - и их самих. Однако, играя с огнем можно обжечься. Иногда я обменивался с ними историями и видел безумные вампирские пиры в лунном свете. Тем не менее, после встречи с одним голодным вампиром в темном переулке, я предпочитаю держаться от них подальше.
— Драэвэн Мягкий Шаг, эшу-странник

Я знаю о них очень немного, но мне вполне этого хватает. Да, как-то раз мы напоролись на этих Носферату в наших шахтах, но при этом мы не мешали им, а они не мешали нам. На самом

деле, это мерзкие старые ублюдки, которые способны закусать вас до полусмерти только для того, чтобы узнать, каковы вы на вкус. Но пока мы вместе, ребята, то пошли они к чертям!
— Ирвинг Глиняный Поток, нокер-механик

Малкавиане - это дерьмо. Лучше с ними не связываться. Как-то раз я решил прошвырнуться по трассе и увидел эту трагическую фигуру, бледную, что твой гот...если, конечно же, не считать этого клоунского макияжа. В общем, я малость завис с этой девчонкой, и, если не считать ее любви к умничанию, было очень весело наблюдать за тем, как она пытается пошутить - тут бы даже мой дедушка обзавидовался. Вампиры? Да нет, пошли они к черту.
— Рунсибль Шо, пак-философ

Некоторые из них говорят, что они - наши родичи. Так это или нет, но кровососы из Шабаша действительно больше похожи на нас, чем эти жеманные эльфы. Вот, что я тебе посоветую - вызови их на встречу, предложи выпить, а затем позаботься о том, чтобы ты не был за стойкой, когда придет их очередь опрокинуть пинту красного.
— Дерек, представитель банды красных шапок

Представьте себе знания, которые они хранят в себе...столетия опыта и бессмертие, которым они могут распоряжаться. Вот это я понимаю - жизнь!
— Филипп ле Нойр, сатир-конферансье

Из всех Расточителей только их грациозность и красота может отдаленно сравниться с нашей. Многих наших сородичей привлекает их темная загадочность, влекущая к себе подобно тому, как пламя влечет к себе неосторожных мотыльков. К сожалению, те, кто следуют за их темным светом, часто сталкиваются с такой же горькой судьбой, что и неосторожные мотыльки...
— Адриэнна Форст, Дом Эйлунд

Каждый второй четверг я пью чай с Носферату. Он очень спокоен, вежлив и относится ко мне с таким уважением, которого я вряд ли дождался бы от многих Китэйнов. Пока что у меня создается впечатление, что так называемые “Пиявки” гораздо более толерантны и цивилизованы, чем большинство так называемых “аристократов” с которыми я знаком.
— неизвестный слуаг при дворе Герцога Дрея

Я испытываю смешанные чувства по отношению к этим существам. Я говорил со скорбной душой, уставшей от своего ночного существования и непреодолимого влечения, разрывающего ее на части. Я так же видел безумного зверя,

который рвал плоть живых до тех пор, пока я не снес ему голову. Защищайте их жертв и относитесь с милосердием к тем, кто стремится избавиться от своего ужасающего существования. Однако, те из них, кто наслаждаются убийствами, не заслуживают ни капли сострадания.
— Граэн Колючий Щит, тролль-воин

Оборотни

Из всех Расточителей, оборотни обладают наиболее тесной связью с феями. Китэйны демонстрируют уважение к своим древним союзникам тем, что обращаются к ним, как к Гару, используя то имя, которым эти существа сами имеют себя. До Разделения, феи и Гару делили свои дома, Долины и места силы. Однако, по мере того, как феи начали покидать этот мир, изменялись и их отношения с оборотнями. В одних случаях, они становились натянутыми, а в других просто разрывались раз и навсегда. Тем не менее, случалось и так, что эти отношения наоборот становились крепче, примером чего может послужить союз между Китэйнами и племенем Фианна, которые вместе выступали против своих общих врагов, одними из которых были Фоморы.

Большая часть Китэйнов считает оборотней своими дикими родичами, которые слишком часто отдаются воле страстей. Некоторые считают, что Гару отдалились от фей тогда, когда их душами завладели грезы о мести и гневе. Тем не менее, Гару до сих пор остаются исключительно ценными союзниками, и многие Китэйны на время забывали о своих делах для того, чтобы оказать помощь оказавшемуся в беде Гару. Со своей стороны, Гару так же признают наличие этих связей, и не один, и даже не два оборотня становились зачарованными телохранителями или воинами при дворах Китэйнов.

Различные племена Гару поддерживают различные отношения с каждым из китов. Представители одного из племен избегают контактов со всеми феями, за исключением троллей, и готовы пойти на все, чтобы убить каждого Ши, который попадается им на глаза. Эти Гару называют себя Потомками Фенриса. Потомки принесли кровную клятву мести Ши еще тысячу лет назад, стремясь отплатить им за древнее унижение, и эта клятва остается в силе и по сей день.

Величайшими союзниками Китэйнов среди Гару являются Фианна. Эти кельтские Гару связаны кровными узами и принесенными обетами со всеми благородными Домами фей, а так же многими китами простолюдинов. Старейшина племени Фианна живет при дворе Королевства Яблок, выступая личным советником Королевы Мэб во всех делах, связанных с Расточителями.

Китэйны и Гару так же связаны тем, что у них есть общий противник. Гару достаточно часто сталкиваются с отвратительными и злобными мутантами, которых называют Фоморианцами. В свою очередь, многие Китэйны пришли к достаточно логичному выводу, что эти существа вполне могут быть их древними противниками, именуемыми Фоморами, которые так же дожили до наших дней

Гару утверждают, что они сражаются с великим духом разрушения, известным, как Вирм. Мудрец Мальтус из Хрустального Круга заявил, что у него есть доказательства того, что Вирм является древней грезой великого порождения Зла, известного, как Темный. Его противники утверждают, что его доказательства, в лучшем случае, являются обычным совпадением, и что Темный был побежден много тысяч лет назад. Однако аристократы считают, что за деятельностью Фоморианцев, как минимум, стоит проследить, сделав соответствующие выводы.

У Теневого Двора есть свои собственные союзники среди оборотней. Извращенное и проклятое племя, именуемое Танцорами Черной Спирали, время от времени заключает сделки с различными фракциями Теневого Двора, оказывая им услуги, подобные убийствам, в обмен на сокровища фей и магическую помощь.

Вендиго и Уктена питают гораздо более теплые чувства к Нуннехам, чем к европейским феям. Этот древний союз породил более чем значительные раздоры между Уктена и Вендиго с одной стороны, и Фианна - с другой. Известно о том, что некоторые Гару этих племен оказались вовлечены в политику Китэйнов, как если бы им было недостаточно их собственных внутренних проблем.

Ходят слухи о том, что Дом Балор обладает некой загадочной связью как с упомянутыми ранее Фоморианцами, так и Танцорами Черной Спирали. Тем не менее, говорить об этом с уверенностью не может никто, хотя Дом Балор всегда гордился владением тайнами, полученными от своих темных союзников, которые, если верить словам представителей этого Дома, неведомы даже слуагам. С другой стороны, сами слуаги лишь улыбаются и сардонически поднимают брови, когда Дом Балор начинает разглагольствовать об этих секретах.

Наиболее частыми местами пересечения фей и Гару являются Долины. Эти природные источники Гламура часто становятся чудесным пристанищем для духовных средоточий Гару, которые именуются *каэрнами*. Когда где-то появляется новая Долина, Гару, подменыши и маги наперегонки пытаются присвоить ее себе. Очень часто эта гонка первенства превращается в самые обычные дрязги. Если же учитывать горячий нрав Гару, то абсолютно неудивительно, что эти дрязги временами переходят в ожесточенные и кровавые противостояния. Тем не менее, в некоторых случаях, феям и

Гару удавалось договориться о том, что они будут делить Долину друг с другом. В подобных ситуациях Гару присматривают за самой Долиной, а феи отвечают за окружающую область Грезы.

Фианна

Величайшим союзником Китэйнов среди Гару является племя Фианна. Семьи Кинфолков Фианна, происходящие в основном из различных частей Ирландии, отличаются исключительно тесной связью с подменышами, следствием чего является то, что у одних родителей, пускай даже исключительно редко, могут рождаться не только Гару, но и Китэйны с Кинэйнами.

Фианна известно об обществе фей больше, чем любых другим Расточителям, если, конечно же, не считать некоторых магов. Барды Фианна часто посещают фригольды фей, а Китэйны, в свою очередь, нередко присутствуют на Собраниях Фианна. Подобная схожесть нравов и обычаев заставляет некоторых мудрецов-Китэйнов предполагать, что именно Фианна были последними Расточителями, которые покинули род фей для того, чтобы присоединиться к Гару.

Именно Фианна особенно часто становятся на защиту Ши, которые оказываются жертвами гнева Потомков Фенриса, что уж точно не добавляет кельтским волкам любви со стороны их северных сородичей. Фианна часто представляют интересы Китэйнов на различных собраниях и при заключении всевозможных договоренностей, и дают советы аристократам относительно политики взаимоотношений с Гару, живущими на их землях.

В ходе Войны Соответствия Фианна долго не могли принять решение относительно того, кого же поддержать. На протяжении столетий они мирно сожительствовали с простолюдинами и узы, которые связывали их, были воистину крепки. Тем не менее, древние договора с Ши не давали им полностью посвятить себя делу повстанцев. В конце концов, если не считать нескольких стычек, они сумели избежать вовлечения в то, что, по их мнению, было внутренним делом фей. В результате этого, многие простолюдины уже не питают к ним таких же теплых чувств, как это было до войны. В свою очередь, Ши были только рады вновь встретиться со своими исконными союзниками.

Относительно недавно Король Дэвид произвел предварительное посвящение стаи Фианна в Рыцари Красной Ветви, что вызвало немалые возражения среди наиболее консервативных представителей его двора. Эта стая Расточителей получила задание искоренить любые проявления союза между порождениями Вирма и народом фей, получив для этого в свое пользование могущественные Сокровища фэйри.

Подобная честь является лучшим свидетельством близости Фианна и Китэйнов.

Род

Племя Фианна, как и другие племена Гару, обладает значительным количеством людей, связанных с ним кровными узами, которых обычно называют Кинфолками. В большинстве случаев, эти люди происходят из исконных земель того или иного племени. Некоторые из них знают о своем наследии, тогда как другие могут прожить в неведенье всю свою жизнь. Некоторые Китэйны так же поддерживают контакты с избранными семьями людей, в пределах которых они чаще всего производят потомство, что результируется в необычайно высоком проценте Китэйнов и Кинэйнов, которые появляются на свет в результате подобных союзов. Сочетание двух подобных наследий в рамках одной семьи обычно принято называть Родом (the Kin).

Известно лишь о трех подобных семьях, и число их представителей в последнее время стало очень незначительным. Две из них происходят от ирландских и кельтских корней, а третья связана с той частью Франции, которая именуется Бретанью. Если в большинстве семей Кинфолков лишь один из десяти младенцев становится Гару, то в случае с Родами трое из десяти детей проходят Первое Изменение. Что же касается оставшихся семи, то магия, текущая в их жилах, является настолько могущественной, что от одного до трех младенцев становятся Китэйнами, а все остальные после рождения обретают способности и силы Кинэйнов. Гару и Китэйны, происходящие из Родов, поддерживают друг с другом исключительно тесные отношения, и, зачастую, обращаются друг к другу за помощью и защитой. В конечном счете, именно их кровные узы обеспечивают столь тесное сосуществование двух различных сверхъестественных культур.

Потомки Фенриса

Наверное, не найдется ни одного другого Расточителя, который бы питал такую ненависть к Китэйнам и, особенно, к Ши. Эти высокомерные северные Гару поклялись на крови, что будут уничтожать любого Ши, который встретится им на пути, и что никто из тех, кто связан с ними, так же не уйдет безнаказанным. Вполне естественно, что это не слишком-то нравится Фианна, которые не раз выступали на защиту своих союзников и сородичей из народа фей, что, в свою очередь, навлекало на них гнев Потомков Фенриса. Кроме того, паки просто не могут удержаться от того, чтобы не подразнить столь мрачных и сосредоточенных существ; в свою очередь, Потомки

Фенриса считают, что для хорошего плаща недостаточно всего одной или двух шкур этих маленьких мерзавцев.

Ненависть Потомков Фенриса к Ши родилась еще задолго до Раскола. Однажды, группа Ши, оказавшаяся в северных землях, потеряла своих лошадей (причины этого, правда, стерлись из памяти живущих) и отчаянно нуждалась в новых скакунах. Спустя некоторое время, юный аристократ из давно забытого Дома наткнулся на тролля, который обсуждал искусство войны с огромным получеловеком-полуволком. Ши зачарованно следил за тем, как это существо превратилось в огромного волка и убежало в лес вместе с троллем.

Ши решил, что огромные волки станут прекрасными скакунами в этой заснеженной земле, если, конечно же, должны образом выдрессировать их. Он собрал своих спутников, и они направились туда, где этот волк встретился со своей стаей. Используя странную магию, они подчинили своей воле этих великих воителей и наложили на них гейс, который состоял в том, что они должны будут оставаться верными и покорными слугами Ши на протяжении тысячи лет.

В результате Раскола, Ши покинули своих "любимцев" и Землю, отправившись на Аркадию. В конце концов, эти Потомки Фенриса встретились с потомками своих сородичей, и когда те узнали об их тысячелетнем служении, то целое племя принесло клятву кровной мести. С тех пор Потомки не слишком-то дружелюбно относятся ко всем феям и испытывают особую ненависть к Ши.

Единственным исключением из этой клятвы являются тролли и Нуннехи, и многие Потомки Фенриса до сих пор почитают троллей за их бойцовские навыки и безукоризненную честность. Со своей стороны, тролли разрываются между обетами верности, принесенными Ши, и чувством стыда за действия своих владык. Время от времени, северных Гару можно встретить беседующими с троллями о "Старой Стране" или же соревнующимися с ними в испытаниях на силу и различных играх.

Нуннехи и коренные племена

Два племени Гару, родиной которых является Северная Америка, а именно Уктена и Вендиго, поддерживают очень тесные отношения с народами Нуннехов. Довольно часто случается так, что Нуннехи и Гару, которые поклоняются тому же самому тотему, бегают в одной и той же стае. Кроме того, они стремятся сохранить старые традиции и древние земли своих народов. В результате этого, у них гораздо больше общего, нежели различного.

Нуннехи являются единственными феями, если не считать троллей, которые не попадают под воздействие клятвы Потомков Фенриса. Исключительно высокомерные Потомки с

трудом терпят североамериканских фей, но при этом демонстрируют странное нежелание связываться с Нуннехами. Некоторые считают, что это связано с тем, что коренные феи находится под защитой Уктена и Вендиго, однако, если верить ехидным замечаниям слуагов, это больше связано с тем ошеломляющим поражением, которое группа Нуннехов нанесла нескольким Потомкам Фенриса в ходе одной из стычек. В свою очередь, Фианна относятся к Нуннехам как к несколько диким, но, при этом, благородным феям, уподобляясь в этом отношении многим Европейским феям. Это снисходительное отношение в немалой степени задевает многих Нуннехов, а так же раздражает их союзников-Гару.

Идеи Кроссовера

Китэйны и Гару часто оказываются связаны друг с другом; Китэйны нередко нуждаются в надежных товарищах для тех или иных приключений, а Гару подходят для этого лучше, чем кто-либо другой. Многие Гару считают особенно почетным присоединиться к долгой и опасной миссии, которая обещает славу и немало благородных свершений обеим сторонам. Вдобавок к этому, они часто устраивают дикие празднества, именуемые Собраниями, на которые вполне могут быть приглашены персонажи. Старые обязательства могут вынудить табор оказать помощь стае Гару, предки которых принесли когда-то вместе с Китэйнами соответствующие клятвы.

Китэйны, осведомленные о деятельности Фоморианцев, могут обратиться к Гару для того, чтобы узнать о них побольше или даже обзавестись союзниками в борьбе с этими существами. В свою очередь, табор может случайно привлечь внимание Потомков Фенриса или Танцоров Черной Спирали, в результате чего у него возникнет очень сильная потребность в союзниках из других племен.

Племя Гару может предъявить свои права на Долину или фригольд персонажей, что, в свою очередь, поставит их перед нелегким выбором между войной с девятифутовыми машинами для убийства, отказом от фригольда или попытками решить данную ситуацию дипломатическими методами.

Китэйны, обладающие союзниками из числа Фианна или других племен Гару, могут оказаться вовлечены в бесконечные межплеменные свары, которые столь присущи обществу Гару. Даже если персонажи попытаются избегать каких-либо конфликтов, они могут столкнуться с тем, что под угрозой окажутся их друзья или знакомые.

Фоморианцы и Фоморы

Гару часто упоминают об испорченных людях, именуемых

Фоморианцами, с которыми они сражаются на каждом шагу. Схожесть между этими существами и детьми Балора Одноглазого слишком очевидна для того, чтобы ее можно было просто игнорировать. Китэйн, который сталкивается с этими существами и владеет соответствующим уровнем Познания Гримуары или Дополнения Память, мгновенно убеждается в том, что эти и есть Фоморы древности, которые вновь вернулись в современный мир, но, при этом, стали еще более опасными.

В данный момент, мнения аристократов относительно Фоморианцев разделились. Многие предпочитают игнорировать их существование, указывая на то, что Фоморы были порождениями Грезы, тогда как Фоморианцы гораздо ближе к Расточителям, чем к феям. К тому же, этой проблемой в любом случае занимаются Гару. В свою очередь, другие Ши считают, что Китэйнам необходимо объединить свои силы для борьбы с этой угрозой.

Когда кто-то задает им подобный вопрос, то представители Дома Балор утверждают, что Фоморианцы представляют угрозу исключительно для Расточителей, и что они уверены в том, что эти существа никак не связаны с исконными врагами всех фей. В конце концов, это именно Дом Балор должен следить за теми знаками, которые могут указывать на возвращение древнего Зла.

Правила кроссовера

Дары

Оборотни обладают магическими способностями, которые именуются Дарами и даруются им духами. Многие из этих способностей так же могут оказывать воздействие на Грезу. Дары, в большинстве своем, связаны с миром духов, в котором живут Гару, но, в то же время, они иногда могут распространяться и на мир мечтаний, принадлежащий фэйри. Ниже приведены дары, воздействующие на подменышей и химер. Более подробно они описаны в книге **Оборотни: Апокалипсис** (*Werewolf: The Apocalypse*).

Оберег против Духов (Дар Хомида четвертого уровня)

Этот оберег так же распространяется на Грезу и может быть использован для защиты от любых разновидностей химер.

Чутье сверхъестественного (Дар Люпуса второго уровня)

Если этот Дар использует для поиска подменышей, то сложность его использования равняется 9, если, конечно же, Китэйн не использует то или иное Искусство, в результате чего сложность броска уменьшается до 7.

Именование духа (Дар Люпуса третьего уровня)

Если этот Дар используется в тот момент, когда Гару зачарован, то с его помощью оборотень может идентифицировать химер. Он действует только в том случае, если химера хотя бы гипотетически представляет собой индивидуальное и узнаваемое существо или сущность.

Пульс Невидимого (Дар Теурга третьего уровня)

Этот Дар позволяет Гару воспринимать обитателей Грезы (включая и истинное обличье подменышей), хотя для начала ему необходимо понять, что именно он хочет увидеть. В большинстве случаев, тот Гару, который никогда не подвергался зачарованию, не сможет воспринимать с помощью этого Дара химерических существ, если, конечно же, ему не расскажет об их существовании Китэйн или другой Гару, который уже видел химер. Гару, который активно использует этот Дар для восприятия порождений Грезы, так же подвержен химерическим атакам и подвергается воздействию колдовства так, если бы он был зачарован.

Иссушение духа (Дар Теурга четвертого уровня)

Этот Дар воздействует на химер, которых может воспринимать Гару. Многие Китэйны расценивают уничтожение добрых химер в качестве посягательства на Грезу.

Покорный дух (Дар Теурга пятого уровня)

Этот Дар может быть использован для воздействия на химер в том случае, если Гару зачарован (или использует Дар под названием *Пульс Невидимого*, описанный выше).

Друг духов (Дар Детей Гайи третьего уровня)

Этот Дар позволяет Гару воспринимать порождения Грезы и взаимодействовать с химерами. Большинство добрых и нейтральных химер относится к Гару дружественно. Злые химеры (подобные нервозам) не поддаются воздействию этого Дара.

Род фей (Дар Фианна третьего уровня)

Когда Гару использует этот Дар, то любой подменыш, находящийся в радиусе одной мили, ощущает, что применяющий его оборотень находится в опасности. Даже в том случае, если Китэйн никогда не встречался с этим Гару, он

испытывает неприятное ощущение угрозы, нависшей над кем-то близким ему. Подменыш может сделать противоположный бросок Воли (сложность 8) для того, чтобы избежать воздействия зова. В случае неудачи, он должен будет максимально быстро ответить на зов. Тем не менее, если Гару проваливает бросок, то он призывает к себе самое неприятное из Неблагих существ, находящихся поблизости, включая, в частности, всех окрестных Таллэйнов.

Подменыш-Гару

Душа Китэйна, находящаяся в теле Кинфолка или человека, автоматически предотвращает возможность Первого Изменения. В сути своей, истинная сущность подменыша блокирует мистическую связь с Гайей, которой обладают все души Гару. Таким образом, даже пребывая в теле, которое обладает геном Гару, подменыш не может стать Гару. Любые подменыши, которые так же являются Кинфолками, не подвергаются воздействию Делириума даже в том случае, если они полностью пребывают в своем смертном обличье.

Делириум

Подменыши, которые осознают свою истинную сущность, не подвергаются воздействию Делириума.

Отношения

Честно говоря, мне действительно понравился этот парень, которого называют Гуляющим-с-Ветрами. Он пришел во фригольд прошлой ночью и сыграл несколько чудесных мелодий на своей флейте. Я слышал, что представители его рода отличаются ужасным нравом, но, в действительности, он никогда не давал мне повода согласиться с этим. Именно поэтому, я всегда рад видеть Гару у моего очага.
— Торн Виттлвуд, ремесленник-богган

Ни в одном из своих путешествий я не знала лучших спутников, чем Безмолвные Странники. Я всегда готова отправиться с ними в путь, открыв для них свои ладони и сердце. Однако вы должны помнить, что гнев Гару - страшен. Однажды пробудившись, их ярость оказывается настолько ужасной и сильной, что может сворачивать скалы.
— Мария, эшу-рассказчик

Эти психованные парни с необычайно волосатыми яйцами действительно крутые. Особенно, этот Идущий-по-Стеклу по имени Франчайз, с которым мы заключили сделку. Я чиню его тачку, а он, в свою очередь, решает для меня некоторые

проблемы. Готов поклясться, что они ведут нечто наподобие войны, но, проклятье, какое мне до этого дело, если вся эта чушь не препятствует моему бизнесу.
— Ирвинг Клейборн, механик-нокер

Эй, вы хотите знать, что я думаю об оборотнях? Ну, если не считать Фианна, то я не слишком-то верю в них. Тем не менее, я знаю одного здоровенного сукина сына, который позволяет мне почесать ему за ухом, если я приношу ему бургер. На самом деле, с ними может быть очень весело, если, конечно же, они не мчатся куда-то, чтобы невообразимо отважно и еще более тупо броситься в утробу чего-то непомерно страшного и отвратительного. И, конечно же, как я могу забыть об этих Койотах-Гару - Нью-виш-а или как-то их там - когда мы собираемся вместе, то начинается просто нечто!
— Рунсибль Шо, пак во всех отношениях

Кровавый вихрь смерти - вот что это такое! Когда они бросаются в гущу боя, то любая наша вечеринка по сравнению с этим становится похожей на скромный церковный ужин.
— Джейсон, Юноша-красная шапка

Когда-то мне посчастливилось провести целую неделю со стаей, которая жила за городом. Они научили меня боевым песням, а я научила их...ну...другим вещам. Мы выследили и убили одно...существо. Я не знаю, что это было, но ее точно вряд ли можно назвать химерой. Эта тварь едва не оторвала мне руку. Отважные, дикие и прекрасные. Это - Гару.
— Джезибелль Актурус, сатир-музыкант

Эти благородные Преображающиеся были нашими союзниками с незапамятных времен. Они заслуживают величайшего почета и уважения. То, что произошло с Потомками, является истинным позором, хотя, возможно, это была всего лишь...ошибка. В любом случае, я всегда рад видеть их у себя при дворе и в стенах моего дома.
— Герцог Дрей, Ши из Дома Гвидион

Грызущие Кость? Нет, я никогда не встречался с ними. Почему вы спрашиваете меня о них? Я встречался с другими Гару, и я действительно узнал о них немало. Тем не менее, я вам ничего не расскажу.
—Хетти Одноглазый, слуаг-Старец

Я сражался бок о бок с Гару при свете луны. Их яростные представления о чести и долге очень похожи на наши. Я отношусь к ним с исключительным уважением. Это надежные спутники и могущественные союзники. Их война - это наша война, и лишь слепцы и глупцы могут отрицать это.

—Герцог Топаз, тролль из Дома Гвидион

Маги

Много столетий назад феи впервые встретились с людьми, которые могли произносить слова, которые создавали новые Грезы. Сила этих смертных Мечтателей напугала многих фей, но, в то же время, они были очарованы ими и потому, невзирая ни на что, раз за разом возвращались к этим странным существам.

Хотя эти преображающие реальность люди представляют собой отдельную и замкнутую группу, внутри нее так же существуют своеобразные объединения, с некоторыми из которых Китэйны взаимодействуют чаще, а с некоторыми - реже. Более того, отношение различных китов к магам варьируется больше, чем в случае с любыми другими сверхъестественными существами.

В ходе Разъединения, но еще до Раскола, многие феи заняли несколько высокомерную и пренебрежительную позицию по отношению к человеческим магам. Они утверждали, что эти люди были не более чем жалкими подражателями фэйри, не способными, в действительности, прикоснуться к Грезе. После наступления Раскола и резкого уменьшения количества Гламура, Китэйны-простолюдины начали отчаянно искать хоть какие-то следы волшебства, оставшиеся в Мире Осени. Многие из них рано или поздно встретились с магами, которые так же всеми силами пытались вернуть миру магию. Многие Китэйны начали сотрудничать с Пробужденными, и прежнее пренебрежительное отношение вскоре развеялось как дым. Китэйны и маги вместе сражались с наступающей Банальностью и другими сверхъестественными противниками. Некоторые даже обменивались ресурсами, разделяя поровну мистические энергии фригольдов. (К примеру, в книге **Остров Могучих** (*Isle of the Mighty*) описано противостояние вампиров-чародеев из клана Тремере с союзом магов и подменышей).

Проблемы начались после того, как группа магов, посвятившая себе парадигме науки и разума, добилась превосходства над всеми остальными волшебниками, распространив свое статическое отношение к миру практически на всех его обитателей. В силу того, что вера в магию ослабела, магические способности Пробужденных так же начали терять свою силу. Они обратились к другим источникам могущества, к числу которых относились и фригольды. Маги вытягивали из них Гламур для того, чтобы пополнить свои собственные запасы магической энергии. Сначала, некоторые Китэйны понимали всю важность оказания поддержки своим союзникам и даже разрешали им использовать для этого небольшие фригольды. Тем не менее, со

временем маги начали становиться все более и более жадными, обращаясь к более важным и значительным владениям фей.

Это крупномасштабное Опустошение лишь приблизило начало величайшего конфликта между подменышами и магами. Это было время, когда так называемая Промышленная Революция только делала свои первые шаги. Маги, которые чувствовали, что их крах уже близок, решили попытаться собрать все наличествующие у них силы. Это финальное объединение ресурсов включало лишение последних общих фригольдов наличествовавшего в них Гламура. Однако на этот раз, Китэйны, которые и без того отчаянно боролись за свое собственное выживание, решили дать отпор прежним союзникам. По всему миру разрывались древние союзы, что совпадало с опустошением фригольдов и погружением зачарованных магов в пучины безумия (которое сами они называли Безмолвием (Quiet)). Самая страшная битва произошла в городе Бостон, где табор троллей сумел загнать в глухой угол остатки Часовни Ордена Гермеса. Сжимая в своих огромных руках разрушающие заклинания артефакты, тролли ринулись вперед. Когда дым рассеялся, на поле битвы остался стоять всего один тролль, тогда как все остальные участники сражения были мертвы. Известия об этом конфликте распространились очень быстро и маги осознали, что они больше не являются желанными гостями во владениях Китэйнов.

В двадцатом веке между магами Традиций и Китэйнами вновь произошло сближение. После возрождения некоторых древних источников Гламура, феи стали чуть менее параноидальными, но, при этом, они продолжают хранить местонахождение фригольдов в тайне от всех магов, за исключением самых доверенных союзников.

После Возрождения, Ши практически сразу же вступили в непосредственный контакт с магами. Герцог Эон вызвал представителя Ордена Гермеса на дуэль, которая завершилась тем, что герцог был очень быстро и позорно повержен. Вследствие нескольких подобных стычек, Ши очень заинтересовались перспективой союза с магами, хорошо, впрочем, понимая при этом, какой огромной силой обладают последние, и насколько значительную опасность они могут представлять.

Тем не менее, величайшей опасностью, как для фей, так и для магов вполне возможно являются так называемые Сокрытые, которые представляют собой идеологических последователей первых творцов Банальности. Именно им принадлежит ужасающая идея уничтожения чудес и магии в мире во имя "защиты" масс, которым предстоит безрадостное существование в холодном и сером царстве антисептической науки. Каждый из Сокрытых, который узнает о существовании фей, не пожалеет ни сил, ни денег для того, чтобы заставить их

забыть о своей истинной сущности. Некоторые группировки этих магов даже признают холодное железо абсолютно правомерным решением "проблемы подменышей". Китэйны всеми силами стараются избегать этих Банальных волшебников, но в том случае, если одному из них удается загнать фею в ловушку, единственной надеждой подменыша остается вложение всего своего Гламура в отчаянные попытки зачаровать его и сбежать. Именно ненависть к Сокрытым, которых мистические маги так же именуют Технократами, столь часто объединяет Китэйнов и Пробужденных.

Связь с Нефанди

Нефанди представляют собой магов, которые продали свои души темным силам в обмен на магическую мощь. Они неоднократно встречались с представителями Теневого Двора. Тем не менее, даже самым закаленным Неблагим приходилось подавлять дрожь при общении с этими волшебниками; глубины порочности, в которые регулярно погружаются Нефанди (благо утрата души, в большинстве случаев, значительно способствует этому) сумели открыть немало нового даже служителям Теневого Двора. Тем не менее, соблазн обзавестись столь могущественными союзниками ненамного уступает по своей силе песне сирены, которой очень трудно сопротивляться.

Ходят слухи о том, что Дом Эйлиль обладает некой древней связью с этими злыми магами. В любом случае, можно с уверенностью говорить о том, что представители этого Дома всегда могут почувствовать Нефанди, оказывающегося в непосредственной близости от них (обычно под “непосредственной близостью” понимается радиус ста футов). Всякий раз, когда один из этих темных магов появляется в пределах этого расстояния, подменыш Дома Эйлиль может сделать бросок Восприятия + Проницательности (сложность 8) для того, чтобы ощутить его присутствие. До сих пор неизвестно, связано ли это с некой порчей, скрывающейся в сердцах представителей этого Дома, или же остаточными последствиями давнего договора.

Традиции

Девять мистических Традиций магов представляют собой объединения преображающих реальность людей, которые сражаются с Банальностью Сокрытых. Некоторые из этих Традиций признают существование фей и поддерживают с ними некоторые контакты. Другие же, в свою очередь, практически так же Банальны, как и сами Сокрытые. Следующие три Традиции наиболее тесно связаны с Китэйнами.

Вербена

Маги Традиции Вербена, которые сохраняют верность древним языческим обрядам и обычаям, используют природную и кровавую магию для того, чтобы воздействовать на реальность. Именно эти мистики, возможно, наиболее часто соприкасаются с миром фэйри, ибо Китэйны составляют немаловажную часть их парадигмы. Зачастую Вербены оказывают помощь подменышам в обмен на их кровь (последняя может быть использована в некоторых ритуалах и заклинаниях) или другие услуги.

Орден Гермеса

Эти формальные приверженцы "высокой магии" поддерживали самые тесные контакты с Ши до Раскола. Теперь, когда представители аристократии фэйри вновь вернулись в Мир Осени, Герметики испытывают непередаваемую радость от того, что магия, по их мнению, постепенно начинает возвращаться в этот мир. Говорят, что один древний маг счастливо рассмеялся и захлопал в ладоши, узнав о том, что Ши вновь появились на Земле. Как бы то ни было, маги Ордена Гермеса активно сотрудничают с мудрецами народа Китэйнов и выполняют функции советников при некоторых аристократах.

Говорящие-со-Снами

Эти шаманы взаимодействуют с духами и магическими существами практически на постоянной основе. В результате этого Китэйны считают этих магов одними из наименее Банальных Пробужденных. Говорящие-со-Снами поддерживают достаточно тесные контакты с Нуннехами и другими коренными феями Северной Америки, хотя, впрочем, это не мешает им налаживать отношения и с европейскими феями. Представители этой Традиции чаще всех остальных стараются добиться встречи с феями и познать их тайны. Тем не менее, многие Китэйны, которые уже обожглись на слишком тесных отношениях с волшебниками прошлого, относятся к этим настойчивым проявлениям дружелюбия достаточно настороженно и недоверчиво.

Идеи Кроссовера

Наиболее распространенной причиной взаимодействия магов и подменышей является совместное противостояние Сокрытым. Многие аристократы оказывают поддержку местным магам, которые сражаются с Технократией. Маги и подменыши так же могут объединять свои усилия ради

достижения некой общей цели, подобной поискам могущественного артефакта.

Иногда магам даже удается проникнуть в Грезу. В большинстве своем, они считают ее частью Умбры. Многие из них ухитряются заблудиться там, не имея возможности в должной степени воспринимать Серебряный Путь, в результате чего им приходится полагаться на помощь странствующих Китэйнов, которые могут вывести их в более привычные им места.

Маги и Китэйны так же могут конфликтовать из-за фригольдов. Маги воспринимают фригольды в качестве хранилищ магической энергии, которую они называют Квинтэссенцией (Quintessence). Некоторые не слишком разборчивые маги, обнаруживающие фригольд, могут попытаться лишить его Гламура, что, во многих случаях, приводит к его уничтожению. Подобные деяния считаются особенно отвратительными среди Китэйнов, и маги-Опустошители вполне могут стать объектом преследования множества разъяренных фей, которые внезапно узнают о том, что кто-то уничтожил их дом.

В случае появления безумных магов, известных под именем Мародеров, искажениям может подвергнуться не только обычный мир, но и Греза, в результате чего подменыши могут оказать помощь местным магам в плане уничтожения данной угрозы. Тем не менее, существуют и такие Мародеры, которым феи скорее будут помогать...особенно тем из них, кто считает подменышей более реальными, чем обычных людей.

Правила кроссовера

Маги воздействуют на реальность, изменяя ее так, чтобы она соответствовала их мировоззрению. Эти изменения часто отражаются на Ближней Грезе. Когда маг преображает реальность, используя для этого как явное, так и скрытое магическое воздействие, существует достаточно значительная вероятность того, что эти преображения коснутся и Грезы. Успешный бросок Проницательности (сложность 8 для вульгарной магии, 9 - для случайной (coincidental) — смотрите книгу **Маги: Восхождение** (*Mage: The Ascension*)) позволяет подменышу понять, когда маг использует Истинную Магию в непосредственной близости от него (в радиусе десяти ярдов). Три или более успехов позволяют определить, какая именно разновидность магии была использована, тогда как пять или более успехов предоставляют подменышу понимание того, кто именно стоял за ее созданием (т.е. к какой Традиции или Конвенции принадлежал маг и, возможно, даже его имя, если этот волшебник хорошо известен Китэйнам).

Мародеры, безумные маги, существующие в своей собственной реальности, изменяют и искажают те части Грезы,

которые оказываются у них на пути. Там, где проходят Мародеры, Греза преображается, принимая, зачастую, достаточно гротескные формы, которые отражают субъективное восприятие реальности этими безумными магами. Их воображение порождает странных химерических существ и артефакты, которые после их ухода обретают свою собственную волю. Подменыш, который приходит в Грезу вскоре после появления там Мародера, может с удивлением обнаружить, что его мраморный дворец превратился в искаженный древесный дом с зияющими дуплами и узловатыми ветвями.

Последствия появления Мародера могут быть исправлены посредством умелого применения Искусства Ремесла Грез (смотрите книги **Аристократы: Сияющее Воинство** (*Nobles: The Shining Host*) или **Сны и Кошмары** (*Dreams and Nightmares*)). Кроме того, Китэйны могут попытаться найти артефакты или химер, способных обратить эти изменения вспять. Подобные поиски могут послужить прекрасной основой для истории, в которой будут принимать участие, как маги, так и подменыши.

Сопротивление Зачарованию

Воля и восприятие реальности магов заметно превосходят волю и восприятие реальности обычных людей. В силу этого, если подменыш пытается зачаровать мага, то последний может попытаться оказать сопротивление зачарованию. Для этого, маг должен сделать бросок Воли (сложность 8). Ему понадобится набрать по одному успеху за каждый пункт Гламура, который подменыш использовал для его зачарования.

Контрмагия

Магия Китэйнов и Истинная Магия в сути своей происходят из одного и того же источника. В результате этого, маги могут пытаться оказываться сопротивление воздействию колдовства Китэйнов. Другой стороной этого, впрочем, является то, что Китэйны могут использовать свой Гламур для того, чтобы противодействовать магии Пробужденных. Тем не менее, подобные действия уменьшают присутствие магии в мире, в силу чего подменыш рискует получить некоторое количество Банальности.

Когда Китэйн использует колдовство для того, чтобы воздействовать на мага, волшебник может использовать свою Арету для того, чтобы противостоять этому колдовству. С этой целью он делает бросок Ареты, сложность которого равняется самому высокому уровню используемого Искусства + 3. Данная формула используется вне зависимости от того, использует ли маг контрмагию, расплетение или антимагию.

Для сопротивления магии Пробужденных, подменыш должен сделать бросок Гламура со сложностью, соответствующей самому высокому уровню использующейся Сферы + 4. В случае успеха подменыш получает пункт временной Банальности за то, что, в результате его действий, еще одна частица магии покинула этот мир.

Магическое Опустошение фригольдов

Некоторые бесчестные маги проникают в таборы или владения Китэйнов для того, чтобы получить доступ к тамошним фригольдам. Другие могут просто случайно наткнуться на один из них. Как бы то ни было, в обоих случаях существует достаточно большая вероятность того, что маг попытается вытянуть из фригольда Гламур, рассматривая его в качестве одного из магических Нодов. К счастью для подменышей, вероятность случайного обнаружения фригольда магом очень невелика. Дикая и непредсказуемая природа Гламура скрывает фригольды от чужих глаз, защищая их даже от мистического восприятия магов.

Для того чтобы обнаружить фригольд, магу необходимо для начала очень внимательно изучить окрестности, используя при этом комбинацию первого уровня Сферы Духа и первого уровня Сферы Прайма в отношении того места, где, по его мнению, может находиться фригольд. После этого он должен сделать успешный бросок Ареты (сложность 9). Неудача указывает на то, что магу не удалось обнаружить фригольд и он видит лишь его внешнюю оболочку, доступную глазам всех обычных людей. Тем не менее, в случае успеха ему удается уловить краткий проблеск истинной природы фригольда.

Для того чтобы вытянуть Гламур из фригольда, маг должен обладать третьим или более высоким уровнем Сферы Прайма. Количество Квинтэссенции, которую он получает без уничтожения фригольда, равняется уровню последнего. Если маг действительно хочет этого, то он может удвоить количество пунктов Квинтэссенции, потушив Очаг, горящий во фригольде. Следует отметить, что любая попытка вытянуть количество пунктов Квинтэссенции, которое превышает действительный уровень фригольда, может нанести последнему значительный вред, хотя точная степень этого вреда определяется Рассказчиком.

Некоторые дворы разрешают магам-союзникам вытягивать Гламур из местных фригольдов, но подобные случаи являются исключительно редкими. Любой подменыш, который становится свидетелем того, как маг Опустошает фригольд, так или иначе должен отреагировать на этот поступок, считающийся крайне порочным и отвратительным среди всех Китэйнов. Известно, что некоторые маги вытягивают Гламур из фригольдов, скрываясь при этом под маской союзников народа

фэйри. Эти маги, на самом деле, идут по очень тонкой грани, так как если их предательство будет раскрыто, то, в ответ на это, они пожнут истинную бурю.

Сфера Духа

Сфера магии, связанная с Духом, является наиболее близкой к Грезе и во многом соприкасается с ней. Маги, которые искушены в этой сфере, могут использовать ее для того, чтобы воспринимать Грезу и воздействовать на нее. Любой маг, обладающий хотя бы одной точкой в сфере Духа, может попытаться определить истинную сущность Китэйна, сделав бросок своей Ареты (сложность 7). Для того чтобы прикоснуться к местной Ближней Грезе, маг должен так же сделать бросок Ареты (сложность 8). Если маг хочет просканировать область на предмет наличия там Китэйнов, то он опять же делает бросок Ареты (сложность 9).

Подменыши-маги

Подменыши не могут использовать Истинную Магию, так как душа феи, находящаяся в теле подменыша, погружает человеческий Аватар в постоянный сон, следствием чего становится невозможность его Пробуждения.

Осведомленность

Маг, который уже встречался с феями в прошлом, может ощутить их присутствие посредством броска Осведомленности (Awareness) (сложность 9).

Отношения

Волшебники? Я никогда не встречался с ними. Честно говоря, я слышал, что их Искусства - это действительно нечто потрясающее, но в моей жизни и без того хватает сложностей, чтобы я еще и стремился к общению с человеческими колдунами. А теперь, уберите, пожалуйста, ноги, мне нужно протереть пол.
— Гарет Тоадстул, богган-владелец ресторана

Когда-то мне довелось сидеть с Говорящим-со-Снами возле его костра. Он призвал духов, и мы разделили друг с другом истории, повествующие о первых днях этого мира. Говорящие-со-Снами и Вербены были нашими союзниками на протяжении столетий. Я уважаю их, но, в то же время, я помню об ошибках прошлого.
— Мария, эшу-рассказчик

Сыны Эфира - ха! Фантастическая наука! Эти парни похожи на сумасшедших ученых - у них действительно полно классных примочек, а их журналы - это вообще нечто! Когда-то я встретил одного - это был настоящий псих. Нет, он действительно был немного больной на голову, но, проклятье, разве этого нельзя сказать и обо всех нас? Хотя, в то же время, я никогда не позволю ни одному из этих ублюдков прикоснуться к моей машине.
— Ирвинг Клейборн, механик-нокер

Когда-то мне довелось встретиться с магом. Он был облачен в белую мантию, у него был большой деревянный посох и густая белая борода. Ах, да, а потом он попытался меня съесть. Именно поэтому, мне не очень понравились маги. Ну и, конечно же, держитесь подальше от этих парней в черных костюмах!
— Рунсибль Шо, пожиратель морковки

Честно говоря, я знаю о них не так уж много. Тем не менее, кровь у них течет так же, как и у обычных людей!
— Дерек, бандит-красная шапка

Маги. Хех, два слова. Культ. Экстаз. Я никогда не думал, что кто-то сумеет обойти меня в этом плане, но им удалось это сделать. Об этом стоило бы задуматься, если бы не тот факт, что во время этого я потерял весь свой Гламур. Я готов поклясться, что они Опустошили меня. Впрочем, это не имеет значения. Оно того стоило.
— Филипп ле Нойр, сатир-конферансье

Маги изрядно отточили свое искусство с тех пор, как мы покинули этот мир. Это очень сильные и загадочные существа. В наше отсутствие они забрали много Гламура из наших фригольдов, и поэтому мне сложно им доверять. Они сражаются с Сокрытыми и в этом я действительно хочу помочь им, но, в то же время, мне не хотелось бы пускать их в свой дом.
— Королева Мэб, Дом Фиона

Мне нравятся Эвтанатосы. Эти маги смерти действительно обладают некоторым стилем (не считая того, что одно их присутствие вызывает у Ши дрожь). Многие маги обладают прекрасными библиотеками, и уже одно это делает их полезными союзниками и информаторами. Тем не менее, не стоит забывать о том, что они однажды уже предали нас.
— Хезер, слуаг-гот

Волшебники представляют собой живое воплощение магии, оставшейся в нашем мире. В этом мы поддерживаем их. В то же время, маги отчаянно стремятся к власти. В этом мы

противостоим им. У некоторых из них больше чести, чем у других. Я готов доверять многим волшебникам из Традиций Вербены, Говорящих-со-Снами и Братства Акаши. Что касается других традиций, то я могу сказать, что иногда они могут быть полезными, хотя и очень ненадежными помощниками.
— Герцог Топаз, тролль из Дома Гвидион

Призраки

Реже всего Китэйны контактируют с душами умерших, которых часто называют Неуспокоенными Мертвецами. У подменышей есть немало причин избегать призраков. Одно дело общаться с вампирами, оборотнями или волшебниками, но совсем другое – поддерживать отношения с призраками, которые, зачастую, представляют для фей нечто абсолютно чуждое и непонятное.

Многих Ши пугает все, что связано со смертью. Они считают призраков исключительно неприятным напоминанием о том, что смертные остаются жить даже после смерти, но никто не знает, что происходит после смерти с Ши. Что же касается простолюдинов, то многие из них весьма суеверны и помнят множество старых историй о призраках, часто считая встречу с ними несчастливым знаком.

Наиболее своеобразным отношением к призракам отличаются Дети. С одной стороны, истории о мертвых, которые рассказываются под одеялами с фонариками - это действительно весело; к сожалению, этого нельзя сказать о настоящих призраках. Тем не менее, некоторые Дети считают их очень хорошими друзьями, пускай даже и несколько бесплотными. По мере взросления подменышей, впрочем, некоторые из них теряют свою прежнюю непринужденность в общении с призраками, после чего "старый друг Каспер" превращается в нечто весьма неприятное и больше напоминающее фильм "Страшилы" (The Frighteners). Достаточно распространенными являются ситуации, когда призрак налаживает хорошие отношения с Дитям только для того, чтобы потерять этого друга после того, как Китэйн становится Юношей и начинает понимать, что невидимый товарищ, способный заставить истекать кровью стены, это не так весело, как ему казалось ранее. Некоторые призраки впадают в такое отчаяние, что решают превратить жизнь своих бывших друзей в истинный кошмар, используя при этом свои излюбленные призрачные шутки (которые, зачастую, оказываются очень жестокими и злыми).

Неуспокоенные Мертвецы постоянно стремятся разрешить ситуацию с теми незримыми узами, которые привязывают их к сумеречной зоне между миром живых и великой Пустотой. Именно стремление сохранить эти узы или так называемые Оковы (смотрите линейку **Призраки:**

Забвение *(Wraith: The Oblivion)*), заставляет призрака искать живых союзников, которые могут помочь ему разобраться с делами, оставшимися у него после смерти. Ситуацию усложняет и то, что призракам следует помнить о постоянной опасности того, что их темная сторона может захватить над ними власть, подчинив их своей воле. Эта Тень, как ее принято называть, проявляет себя в самые неподходящие моменты, в результате чего многие подменыши просто не догадываются, почему характеры их мертвых друзей изменяются столь радикальным образом и когда именно это может произойти.

Наиболее тесные отношения с Неуспокоенными Мертвецами поддерживают слуаги. Они способны воспринимать призраков и общаться с ними с такой легкостью, которая недоступна практически ни одному из сверхъестественных обитателей Земли. Говорят, что эта способность связана с древним соглашением, заключенным между духами мертвых и слуагами. Легенда гласит, что давным-давно на свете жил человек, которого звали Гламом, и который был Кинэйном народа слуагов, хотя единственным свидетельством этого был его тихий и спокойный голос. Однажды, Глам шел по окраине своего города, когда откуда-то из-за ворот раздались оглушительные крики. Глам бросился туда и увидел, что к городу ковыляет странное существо, от которого исходил запах смерти. Глам схватил свой серебряный баклер и тяжелый клинок, а затем выбежал навстречу этому существу. Он приблизился к нему и встал у него на пути. Это существо отдаленно напоминало человека, но было при этом бледным как мел. На его голове виднелась ужасная рана, которая должна была стать смертельной. Глам приготовился сразиться с этой неживой тварью, но, вместо этого, мертвец заговорил с ним и поведал, что он восстал из могилы для того, чтобы покарать своего убийцу. Глам внимательно выслушал его, а затем отложил в сторону меч. Он почувствовал сострадание к несчастному и, вместо того, чтобы нападать на него, поклялся помочь ему свершить справедливость и наказать убийцу.

Глам и мертвый человек отправились в то селение, где жил убийца, который был обычным лесным разбойником. Когда они пришли к нему, он пил вино и играл в кости. Когда разбойник увидел, что к нему направляется убитый им человек, он умер от страха прямо посреди игры. Глам, который был разочарован тем, что ему даже не пришлось обнажить клинок, поинтересовался у призрака, не может ли он помочь ему еще чем-либо. Мертвец ответил ему, что он уже выполнил свою задачу, но в мире более чем достаточно мертвых душ, которым понадобится помощь благородного и отважного человека. Эти призраки отчаянно нуждались в паре смертных рук, и Глам вместе с его сородичами мог бы оказать Неуспокоенным

Мертвецам огромную услугу, предоставив помощь этим несчастным. Услышав это, Глам согласился.

Прежде, чем мертвый человек вновь покинул мир живых, он наложил заклятье на Глама. Оно должно было подействовать на всех, кто разделял кровь Глама, и позволяло им видеть души мертвых, прикованные к Земле, и общаться с ними. Именно этот дар передал роду слуагов Глам, и с тех пор слуаги понимают призраков лучше, чем кто-либо другой из живущих.

Чаще всего пути Китэйнов пересекаются с путями тех призраков, которые принадлежат к Гильдиям мертвецов, именуемых Песочными Человечками, Певчими (хотя случаи этого довольно редки) и Привидениями (последние встречаются с феями еще реже первых двух). Песочные Человечки проникают в грезы живых и уносят их в королевства мертвецов, используя силу грез для того, чтобы порождать иллюзии и кошмары. Странные способности Певчих связаны с их призрачными песнями, которые заставляют многих подменышей считать их чем-то наподобие баньши. Что же касается Привидений, то эти мертвецы часто вмешиваются в дела живущих, используя свои возможности для того, чтобы воздействовать на мир живых.

Песочные Человечки

Среди Китэйнов ходит немало историй о мертвых, которые похищают грезы живых. Многие из этих историй, в действительности, могут быть основаны на действиях Песочных Человечков. Эти призраки используют потустороннюю силу, именуемую Фантазмом (смотрите книгу **Призраки: Забвение** *(Wraith: The Oblivion)*) для того, чтобы воздействовать на грезы спящих людей. Эта способность имеет прямое отношение к подменышам, которые, в конце концов, являются порождениями грез. Если Мечтателя того или иного Китэйна берет под свою опеку Песочный Человечек, то сложность всех бросков Мечтательности или Опустошения, производимых по отношению к нему, увеличивается на три. Это воздействие не препятствует фантазии Мечтателя (если, конечно же, призрак, в силу тех или иных причин, не запугивает смертного с целью помешать ему фантазировать). Оно всего лишь делает те грезы, благодаря которым возникает Гламур, менее доступными для подменыша. Три успеха на броске Проницательности (производимых по 8 сложности) позволят подменышу проследить некое воздействие на грезы Мечтателя. Успешный бросок Гримуаров или соответствующих Знаний (сложность 7) позволяет персонажу определить, что воздействие, в данном случае, связано с призраком.

После этого Китэйну придется решить, как он собирается действовать в сложившейся ситуации, если, конечно же, он просто не откажется от этого Мечтателя. Наиболее безопасным

решением проблемы, пожалуй, будет обратиться за помощью к местным слуагам, которые могут общаться с призраками. Особенно отважные (или глупые) подменыши могут попытаться затянуть Грезящего в свои собственные грезы, после чего на равных сразиться с ним.

Идеи Кроссовера

Китэйны, если, конечно же, не считать слуагов, предпочитают держаться подальше от Неуспокоенных Мертвецов. В большинстве историй, повествующих о подменышах и призраках, последние, так или иначе, были связаны с подменышами до своей смерти. Другой наиболее распространенной причиной столкновения интересов подменышей и призраков является появление Песочного Человечка, пытающегося использовать одного из Мечтателей подменыша.

Правила кроссовера

Восприятие слуагов

Для того чтобы увидеть призрака, слуаг должен сделать бросок Восприятия + Проницательности (сложность 9). Для того чтобы услышать призрака, персонаж должен потратить пункт Гламура.

Песнопение

Песнопение является особой способностью призраков, которая позволяет им вызывать у объекта ее воздействия те или иные эмоции. В случае с подменышами она работает особенно хорошо, следствием чего является то, что сложность любого броска Песнопения, направленного против подменыша, уменьшается на 1 пункт. Подменыш и дух вполне могут приложить совместные усилия для того, чтобы усилить прилив Гламура, производимого Мечтатетелем. За каждые два успеха на броске призрака, который использует Песнопение, сложность бросков Восторга или Опустошения уменьшается на один пункт.

Пандемониум

Воздействие этой призрачной способности часто распространяется на Ближнюю Грезу. Химерические последствия использования данной силы могут быть

исключительно неприятными (если не сказать опасными) для каждого Китэйна, который оказывается поблизости.

Отношения

(Сглатывая) П-призрак? Нет, я никогда их не видел и надеюсь, что никогда не увижу. Спросите слуага. А у меня, честно говоря, еще много дел...
— Гарет Тоадстул, богган-владелец ресторана

Неуспокоенные Мертвецы стремятся оставить свою жизнь позади. Многим из них не хватает лишь руки помощи, и потому мы никогда не отказываемся от сопереживания тем, кто способен вежливо попросить об этом.
— Мария, эшу-рассказчик

Привидения, призраки, полтергейсты - честно говоря, мне попросту плевать на то, о чем любят рассказывать по ночам детишки. Я никогда не видел живых мертвецов и абсолютно не горю желанием менять это. Тем не менее, я слышал, что они слетаются к слуагам, как мухи на дерьмо.
— Ирвинг Клейборн, механик-нокер

Ооо....Белые простыни, натянутые на голову, и бесконечные стенания о бренности бытия. Кошмар, да и только. Хотя, в то же время, среди них есть и те, кто способны оценить хорошую шутку, и это очень хорошо. С другой стороны, некоторые из них на вкус - как земляника.
— Рунсибль Шо, большой любитель земляники

Точно можно сказать одно - их нельзя укусить.
— Горт, красная шапка-Дитя

Холодные руки, поднимающиеся из могилы для того, чтобы похитить наши мечты?
(Содрогаясь) Нет, честно говоря, мне не очень нравятся призраки.
— Филипп ле Нойр, сатир-конферансье

Я бы предпочел удержаться от дальнейших предположений. Эти существа находятся за пределами нашего понимания. Никто не знает, что ожидает нас после смерти. Нет, на самом деле, мне бы не хотелось говорить об этом.
— Барон Эджвик, ученый-Ши

Подробности наших отношений с призраками не предназначены для широкой публики - я надеюсь, что вы понимаете, о чем я говорю. В конце концов, один из лучших способов быстро избавиться от неприятной кампании состоит в

том, чтобы просто начать разговор с призраком, который стоит за плечом главаря.
— Эльспет Денверс, слуаг-антиквар

Неуспокоенные Мертвецы вызывают у меня дрожь. Я предпочитаю держаться от них подальше. Тем не менее, некоторые из них являются воинами, которым необходимо уплатить долг чести.
Я готов помочь им.
— Граэн Колючий Щит, тролль-воин

Глава Вторая: Колдовской Беспорядок

Художник является мечтателем,
соглашающимся мечтать о реальном мире.
— Джордж Сантьяна

Колдовство

Использование колдовства, безусловно, является одним из самых сложных аспектов Подменышей: Грезы. В том случае, если вы используете расширенные правила колдовства, вам, скорее всего, придется столкнуться с множеством этапов и расчетов, что, зачастую, не идет на пользу Повествованию и приводит к бесконечной возне с числами.

Опытные Рассказчики очень быстро учатся использовать только те правила, которые им нравятся, отбрасывая при этом все остальное, следствием чего становится беспрепятственное использование колдовства в ходе игры. Данный раздел содержит несколько идей относительно того, как можно сделать применение колдовства более легким, как, впрочем, и объяснение некоторых моментов, которые ранее излагались в правилах достаточно смутно.

Банки

Чем, на самом деле, являются Банки? В сути своей, это определенные приемы, посредством которых подменыши заставляют Гламур подчиняться их воле. Фактически, Банки необходимы Китэйнам для вступления в контакт с Грезой, что, пускай даже на краткое мгновение, позволяет им добиться воистину удивительных результатов. При этом подменышу все равно понадобится Гламур, но без Банка Китэйну может оказаться гораздо труднее придать силе Грезы такую форму, которая ему необходима.

Разновидности Банков, которые может использовать подменыш, являются такими же различными, как и сами Китэйны. Банки, использующиеся подменышами, обычно являются уникальными и некоторые мудрецы рода фэйри даже считают, что слишком частое применение определенного Банка может отравить его Банальностью и, в конечном счете, сделать бесполезным. В силу этого, большинство подменышей старается использовать свои собственные Банки для применения колдовства, а не копировать уже существующие, и, даже в этом случае, они стараются разнообразить их так сильно, как это только возможно.

В сути своей, Банк может быть чем угодно - начиная насвистыванием мелодии, художественным исполнением джиги

или написанием эссе, и заканчивая броском кубиков, подергиванием собственного носа или изображением мелового круга.

Невзирая на то, что Банки напрямую связаны с игровой механикой, они все равно могут быть очень интересными и веселыми. Создание новых Банков для персонажей и виртуозная импровизация в ходе приключения могут добавить истории немало напряженных и запоминающихся моментов. При создании Банка попытайтесь избежать размышлений на тему того, как вы будете добиваться с его помощью оптимального уровня (и сложности) для использования колдовства, и, вместо этого, попытайтесь сосредоточиться на том, насколько хорошо он соответствует вашему персонажу, а так же определенному игровому моменту. Три компонента определяют то, насколько логичным будет использование Банка в той или иной игровой ситуации:

1) Основное внимание при разработке Банка следует обратить на использующееся Искусство. Некоторые Банки исключительно хорошо подходят тем или иным Искусствам, но, к сожалению, этого нельзя сказать обо всех них. К примеру, расклад Таро будет крайне уместным при использовании Искусства Предсказаний (или даже Обмана), но вряд ли подойдет для Искусства Странствий.

2) Немалое влияние на природу Банка оказывает и то, какой именно персонаж его использует. К примеру, пак может распевать глупые песенки или показывать язык проходящим мимо подменышам, тогда как рыцарь-Ши, скорее всего, в подобной ситуации сделает величественный жест или же будет разбрасывать розовые лепестки. Схожим образом, довольно сложно представить себе тролля со сведенными к переносице глазами и ветвистыми оленьими рогами, которыми он салютует окружающим.

3) Ситуация, в которой используется колдовство, так же оказывает немалое влияние на природу Банка. Определенные социальные ситуации заметно усложняют применение Банка, который исключительно хорошо подошел бы для более уединенного места. Кроме того, важную роль в использовании Банка играет время. Если у вас впереди целая вечность, то вы можете вложить в Банк максимальное количество фантазии и вдохновения, сделав его чрезвычайно сложным (известно, что некоторые Старцы-нокеры создавали истинные шедевры, выступающие в качестве фокусов для их Банков). Тем не менее, если ваш друг-пак вот-вот будет разорван на кусочки безжалостным Танцором Черной Спирали, то у вас вряд ли найдется время на ритуальные песнопения или создание невыразимо прекрасной картины. Вы должны действовать и вам лучше делать это как можно быстрее, если, конечно же, вы хотите спасти жизнь вашего друга!

Опциональное правило: Банальные Банки

Это опциональное правило заставляет игроков постоянно придумывать новые Банки для своих персонажей, не позволяя им все время использовать одни и те же ритуалы. Всякий раз, когда подменыш использует один и тот же Банк больше одного раза в день, тот постепенно начинает пропитываться Банальностью и становится менее эффективным. Таким образом, Банк третьего уровня становится Банком второго уровня. Подобная деградация продолжается до тех пор, пока Банк полностью не потеряет свою силу. Банки, которые полностью утратили свою связь с Грезой, восстанавливают ее со скоростью один уровень в день. К примеру, Банк, который Рассказчик первоначально определяет в качестве ритуала третьего уровня, используется персонажем в течение одного дня четыре раза, следствием чего становится то, что он полностью теряет свою силу. На следующий игровой день он восстанавливается до первого уровня, еще через один он становится Банком второго уровня, а спустя еще один полностью восстанавливает свою силу. Как бы то ни было, скорость деградации Банка полностью зависит от решения Рассказчика. Уменьшение на один уровень за каждое дополнительное использование является лишь одним из возможных вариантов. Рассказчики, которые хотят, чтобы их игроки как можно активнее изобретали новые Банки, могут сделать так, чтобы один и тот же Банк можно было применить лишь раз в день, а то и вообще единожды!

Некоторые Рассказчики могут счесть описанную выше систему слишком громоздкой, особенно учитывая то, что для нее требуется четко вести счет дням, которые должны пройти до того момента, когда Банк снова начнет действовать в полную силу. В свою очередь, Рассказчик может просто ввести правило, в соответствии с которым персонаж, использующий один и тот же Банк слишком часто, получает временный пункт Банальности. Конечно же, определение того, что понимается под "слишком часто" зависит исключительно от Рассказчика.

Примеры Банков

Ниже приведено несколько примеров Банков, которые персонажи могут применять при использовании колдовства. Это ни в коем случае нельзя назвать полным списком и как игроки, так и Рассказчики, должны проявлять максимум своих творческих способностей при разработке новых идей для различных разновидностей колдовства. Мы надеемся, что этот список поможет вам на первых порах.

Уровни Банков

При определении уровня Банка необходимо учитывать два важных обстоятельства: количество времени, которое требуется для того, чтобы использовать Банк и необычность данного Банка. Чаще всего, уровень Банка определяется на основе того, сколько времени затрачивается персонажем на его активизацию.

Банки первого уровня практически всегда могут быть использованы в течение того же оборота, когда подменыш использует колдовство, причем без каких-либо негативных последствий. В большинстве случаев, применение Банка второго или более высокого уровня в течение того же оборота требует от персонажа разделения общего количества доступных ему кубиков, как если бы он хотел предпринять сразу несколько действий в течение одного оборота (что, в сути своей, он и делает). В силу того, чтобы для применения Банков более высоких уровней требуется разделение общего количества кубиков, большинство подменышей предпочитает использовать в бою только Банки первого уровня, если, конечно же, Банальность противника не слишком высока (в результате чего применение высокоуровневых Банков является попросту необходимым).

Единственным альтернативным способом использования Банка более высокого уровня без затраты дополнительного времени или разделения общего количества кубиков, является разработка исключительно необычного или творческого Банка. Рассказчики всегда должны награждать игроков, которые предлагают самые хитроумные (и подходящие для ситуации) Банки, посредством увеличения уровня предложенных ими ритуалов. Тем не менее, для того, чтобы получить подобную награду, Банк персонажа должен соответствовать всем условиям создания Банка, описанным выше.

Обман

Банки Обмана в некоторых случаях обладают физической природой (жесты руками или манипулирование тем или иным предметом), но, чаще всего, отличаются вербальным характером. К числу возможных вариантов этих Банков относятся следующие:
— Ткнуть в кого-то пальцем (Первый уровень).
— Спеть куплет песни задом наперед (Второй уровень).
— Процитировать монолог (Уровень второй-пятый).
— Просвистеть всю песню (Уровень четвертый).
— Назвать всех предков объекта вашего воздействия вплоть до пятого колена (Пятый уровень).

Фокусы

Банки этого Искусства практически всегда подразумевают какие-то физические жесты или действия. К числу возможных вариантов подобных Банков относятся следующие:
— Трижды дернуть себя за мочку уха (Первый уровень).
— Протанцевать вокруг объекта колдовства (Второй уровень).
— Задержать дыхание на 10 секунд (Третий уровень).
— Сделать магический фокус (Уровень четвертый-пятый).
— Сделать дракона-оригами и метнуть его в объект воздействия колдовства (Пятый уровень).

Изначальность

Банки Изначальности в большинстве случаев связаны с ритуальным использованием природных субстанций или предметов. К числу возможных вариантов этих Банков относятся следующие:
— Осыпать объект колдовства цветочными лепестками. (Первый уровень).
— Вылить на объект колдовства бальзам, настоянный на клевере (Второй уровень).
— Нанести себе рану и пролить кровь на объект колдовства (Уровень третий).
— Сжигать грибы и вдыхать дым (Уровень четвертый).
— Сделать чай из ивовой коры и выпить его. (Пятый уровень).

Предсказание

Банки Предсказания зачастую подразумевают совершение определенной разновидности ритуала гадания. К числу возможных вариантов этих Банков относятся следующие:
— Бросить несколько кубиков (Первый уровень).
— Разбить зеркало и внимательно рассмотреть осколки (Второй уровень).
— Разрезать руку и окропить кровью землю (Уровень третий).
— Изобразить интересующий вас объект в виде рисунка. (Уровень четвертый-пятый)
— Разложить на Таро полный кельтский крест. (Пятый уровень)

Правление

Банки Правления обычно включают некое подобие величественного жеста или выступления. К числу возможных вариантов этих Банков относятся следующие:
— Совершить широкое круговое движение рукой (Первый уровень).
— Трижды ударить в гонг (Второй уровень).

— Назвать всех своих предков вплоть до пятого колена (Уровень третий).
— Даровать что-то своему подданному(ым). (Четвертый уровень)
— Принести клятву. (Пятый уровень)

Странствия

Чаще всего Банки Странствий связаны с физическими действиями. К числу возможных вариантов этих Банков относятся следующие:
— Трижды топнуть ногой (Первый уровень).
— Подпрыгнуть и закружиться волчком (Второй уровень).
— Нарисовать на земле круг, а затем встать в него (Третий уровень).
— Нарисовать на стене дверь (Уровень третий-пятый).
— Прыгнуть со скалы отчаянно размахивая руками…и надеясь, что колдовство все же сработает. (Уровень пятый)

Глава Третья: Расширенное Повествование

Каждый знает, что мы живем в мире, в котором
люди дают дурные имена для прекрасных вещей.
Каждый знает, что мы живем в мире, в котором
мы не обращаем внимания на прекрасные вещи.
Лишь небо знает, что мы живем в мире, в котором
То, что мы зовем красотой, продается и покупается.
Люди смеются, закрывая лица руками,
Когда хрупкие и слабые гибнут в неведении.
— Мариллион, "Прекрасное"

Эта глава содержит информацию, призванную помочь Рассказчику создать свою хронику и поведать своим игрокам как можно более захватывающую историю. Большая часть этой информации – просто расширение и дополнение тех знаний, которые вы можете почерпнуть из книги Подменыши: Греза (Changeling: the Dreaming) второй редакции, однако вы найдете здесь и кое-что совершенно новое.

Обличье против Облика

То, как подменыши выглядят в своих собственных глазах и глазах других живых существ (как смертных, так и сверхъестественных) является, возможно, одним из самых запутанных вопросов Подменышей: Грезы. Концепция смертного обличья и истинного облика феи достаточно подробно описывается в основной книге правил, но, похоже, еще одно объяснение не повредит. Данный раздел еще больше заострит внимание на различиях между обличьем и обликом, как, впрочем и на том, как это все работает.

Подменыши живут в двух мирах: в мире Банальности и в королевстве Грезы. В человеческом мире это обыкновенные и разве что немного чудаковатые, люди. Тем не менее, под покровом этой маски скрывается яркая жизнь, наполненная волшебством и тайнами. Китэйны вынуждены принимать и мирскую, и магическую половинки своих необычных жизней как данность. На самом деле, Банальность наравне с Гламуром является неотъемлемой часть их сущности, и их внешний облик лишь подчеркивает это. У каждого подменыша есть два обличья: наружная, обыкновенная смертная оболочка и сокрытый от глаз людей облик фэйри.

Смертное обличье

Смертное обличье подменыша отражает его мирскую сущность. Оно позволяет ему взаимодействовать с так называемым “нормальным” миром без привлечения ненужного внимания. Смертный облик феи, так или иначе, служит отражением ее истинной природы. К примеру, герой из народа троллей в мире смертных будет высоким, крепким человеком, она лице которого будет лежать печать грусти. Всеми любимая домохозяйка–богган предстанет перед людьми в облике низкорослой, полной женщины, у которой всегда будет приподнятое настроение. Даже красная шапка с огненно-рыжими волосами, татуировками по всему лицу и запутанным узором пирсинга на лбу, скорее всего, предпочтет выглядеть в глазах смертных как еще один прыщавый отморозок с волосами цвета грязной воды и проколотой в паре мест физиономией. Во многом это связано с тем, что в смертном обличье подменышу гораздо проще общаться со смертными и защищаться от непрерывного воздействия Банальности.

Облик феи

Большинство людей, в жилах которых течет кровь подменышей, даже не подозревают об этом до того самого дня, когда они пробуждаются от дремы беспамятства, чтобы обрести уготованное им наследие фэйри. Конечно же, они сначала обзаводятся смертным обличьем, в то время как их бессмертные сущности спят блаженным сном неведения того, кем они являются на самом деле. Когда же дух феи пробуждается от этого сна, подменыш подвергается таинству, известному как Кризалис. Внезапно пробужденный, он вновь ощущает магию вокруг себя и очень скоро осознает всю ту опасность, которую представляет для него мир людей. В то же время, окружающее его мироздание неожиданно становится куда большим, нежели ему казалось. Это связано с тем, что за серой завесой реальности лежит королевство Грезы.

Пройдя Кризалис, подменыш обретает способность воспринимать сокрытый мир фей. Игровая площадка может оказаться просторным двором для самых молодых представителей народа фэйри. Затхлая канализационная труба приведет его в темное подземное царство. Бездомный мужчина с соседнего переулка вполне может оказаться странствующим рыцарем, отдыхающим после долгой странствий в поисках славы и богатства. Возможность смотреть через реальность на мир, сотканный из грез и мечтаний, становится только вопросом восприятия.

Схожим образом, истинная сущность подменыша скрывается за его смертным обликом. Феи вынуждены жить в мире, который принадлежит смертным, но они хорошо научились маскироваться. Фея может почувствовать – или даже

увидеть – истинную сущность другого Китэйна, скрывающегося за маской смертного. Эта скрытая сущность и именуется обликом феи. Ощущая души других фэйри, подменыш всегда может отличить своих братьев и сестер даже в бесчисленной толпе обычных людей.

Срывая маску

Как и в нашей с вами жизни, наличие границы между фантазией и реальностью является очень важным для существования Китэйна. Отделение смертного обличья от облика фэйри можно, пожалуй, по праву назвать одним из самых необычных занятий в процессе отыгрыша персонажа. Для тех игроков, которые хотели бы более подробно разобраться во всем этом, ниже приведено несколько соответствующих правил

Подменыши скрывают свои истинные сущности от большинства смертных, но не друг от друга. При попытке обнаружить другую фею подменыш может столкнуться с очень незначительным количеством возможных осложнений. Если Гламур подменыша больше его Банальности, то его облик феи будет прекрасно виден остальным фэйри. В таком случае для того, чтобы увидеть истинный облик подменыша, не требуется никаких бросков.

Если Гламур подменыша опускается ниже уровня его Банальности, то другим феям начинает казаться, что истинный облик этого Китэйна начинает постепенно расплываться, сменяясь смертным обличьем. Более опытные Китэйны обычно называют это состояние “Противоходом”. После его наступления, облик феи под смертной оболочкой становится различить гораздо сложнее. Если быть более точным, то игрок должен сделать бросок Восприятия (Perception) + Проницательности (Kenning) (сложность 6), чтобы разглядеть в подменыше черты его истинного обличья, хотя сам факт того, что это существо является подменышем, в любом случае является очевидным. В подобной ситуации не происходит никакого формального превращения или преображения; в сути своей, это исключительно вопрос восприятия.

Двойная жизнь

Зачем подменышам нужны различия между смертным и фейским обличьями? Ответ прост: многие из них ведут двойную жизнь. Одна часть этой жизни протекает среди смертных, в то время как другая – в обществе фей. Смертное обличье – это то, с чем подменыш родился и вырос. Оно позволяет ему продолжать жить по старому, если он того пожелает. Фэйри может продолжать ходить в школу или на работу, а также без

проблем выполнять все, в том числе и необходимые для него самого, обязательства перед смертным обществом.

Однако его всегда будут неотступно преследовать отголоски другой жизни. Соблазны Благого и Неблагого Дворов являются крайне серьезным искушением для души подменыша. Это и интриги дворов, и приключения на большой дороге и романтика близких отношений с другими феями, и даже возможность наткнуться на других сверхъестественных существ. Жизнь на границе между двумя столь непохожими мирами может быть настолько сложна, что многие феи порывают все контакты с миром смертных. Они общаются только с другими феями и перестают покидать фригольды. Но даже тогда, когда подобный выбор уже сделан, смертное обличье остается жизненно важным для сокрытия своей природы в окружении обычных людей (ведь не все фригольды находятся в заброшенных местах).

Вопрос восприятия

Кто может увидеть подменыша? И, если это возможно, то, что именно предстает перед их глазами?

Смертные

При нормальных обстоятельствах облик феи невидим для смертных. Они всегда видят только смертное обличье подменыша, если, конечно же, они не зачарованы и если подменыш не обращается к Вирду.

Другие подменыши

Пока значение постоянного Гламура подменыша выше его постоянной Банальности, другие подменыши видят его в облике феи без всяких трудностей. Если же его постоянная Банальность становится выше, то для того, чтобы разглядеть его истинный облик потребуется бросок Восприятия + Проницательности (сложность 6). Сам факт того, что тот или иной персонаж является подменышем, никогда не ускользает из внимания остальных фей.

Если же Китэйн временно забывает о своей истинной сущности (к примеру, он мог быть убит химерическим оружием), другой подменыш должен сделать бросок Восприятия + Проницательности по сложности 8, чтобы почувствовать в нем фею. При попытке определить Кит этого подменыша, сложность возрастет до 10.

Другие сверхъестественные существа

У многих сверхъестественных существ есть те или иные способы опознать подменыша или даже разглядеть его истинный облик (многие из этих способов описаны в Главе Первой). Однако если сверхъестественное существо (вампир, призрак, оборотень или маг) не пользуется этими способами, он увидит только смертное обличье феи (конечно же, если это существо не зачаровано или подменыш не обращает к Вирду).

И снова о Банальности

Часть нижеследующего материала уже была описана в книге **Люди Осени** (The Autumn People), но, как нам кажется, никому не повредит, если этот вопрос будет рассмотрен здесь повторно. Шкала Банальности включена сюда для того, чтобы помочь как игрокам, так и Рассказчикам, лучше понять, что же в действительности стоит за всеми этими значениями.

И что же значат все эти цифры?

Если вы вдруг считаете, что высокая Банальность идет подменышу только на пользу (ведь она, в конце концов, предоставляет неплохую защиту от воздействия того или иного колдовства и других магических атак), нижеследующая шкала поможет вам отыграть постепенное и неизбежное падение вашего персонажа. Наслаждайтесь.

Банальность пять

Для взрослых людей это самая что ни на есть пограничная черта. Смертные, обладающие подобным складом ума, могут обладать невидимыми друзьями, всерьез увлекаться теорией заговоров, жить посреди собственноручно воздвигнутых иллюзий, а также впадать в неистовую паранойю и предпринимать длинный перечень предосторожностей, направленный против тайных обществ, существующих у них под боком. Работа исследователя оккультных явлений в штате желтой газеты или продавца святой воды в рабочем квартале мегаполиса – вот две чудесных возможности для самореализации, присутствующие у подобных людей. Тем не менее, им нужно быть крайне осторожным, чтобы ненароком не загреметь в психушку. В некоторых ситуациях такие люди могут даже разглядеть мельчайшие частицы Грезы (и, конечно же, абсолютно неправильно их истолковать).

Для человеческих детей, это черта психической зрелости. Ты еще можешь вырасти и стать президентом США, прославленным астронавтом или в один из дней поступить в Гарвардский университет. На самом деле не так плохо быть девятилетним, если, конечно же, не считать того, что нужно ходить в школу.

Среди Китэйнов, обладатель такой Банальности считается чрезвычайно открытым и прогрессивным Старцем. Большинство этих Старцев не задерживается в таком состоянии надолго, перемещаясь вверх или вниз по шкале Банальности. Ходя подобный склад ума считается чрезвычайно скучным и нудным по фейским стандартам, эти Китэйны не перестают помнить о том, что они являются очередным воплощением представителей древнейшей магической расы, которая регулярно взаимодействует с миром воображаемых людей и объектов. Тем не менее, они вряд ли будут играть в "Хоровод вокруг Роззи" прямо посреди улицы - во всяком случае, без должной на то причины.

Банальность шесть

В человеческом обществе это состояние души талантливого художника. В сути своей, он вынужден разрываться между скучными и обыденными реалиями своей

жизни и сводящим с ума зовом музы. Поддерживать подобный образ мышления может быть не так-то просто. Тем не менее, при соответствующем настрое этот художник сможет создавать замечательные работы и даже совершать некие откровения. Видеть химерические объекты, не будучи зачарованным, однако, ему уже вряд ли удастся.

Для подменыша, постепенно превращающегося в человека, на этой стадии еще остается некоторая надежда. На этом уровне Банальности он может ощутить потребность проводить больше времени среди смертных, вращаясь в их кругах. Он может посещать художественную школу, попрошайничать на улице, привязаться к группе бродяг или радикальных поклонников старины, колесящих по стране, или просто проводить время с Гламурными смертными, пытаясь вдохновить их посредством Мечтательности. В любом случае, Китэйн должен действовать быстро, иначе ему станет все сложнее и сложнее пробуждать магию, как в себе, так и в других.

Банальность семь

Это состояние души типичного обывателя: практичного, в меру чувствительного и осторожного. Такой человек заботится о том, чтобы в его холодильнике всегда хватало еды, раз в неделю убирается в своем жилище и ложится спать до полуночи. Чтобы живее представить себе этот тип людей, включите телевизор в лучшее эфирное время или займитесь после обеда домашними делами.

Подменыш на этом уровне Банальности находит вопросы реального мира гораздо более важными для себя, нежели проблемы, связанные с Грезой. Услышав призыв к странствиям, он в первую очередь составит развернутый план действий и задумается на тему того, как все это затронет его обычную жизнь. Любые авантюры и рискованные приключения сразу же покажутся ему неразумной тратой времени.

Неблагим проще противостоять Банальности, нежели Благим. Отдельной историей являются те изменения, которые происходят с последователями Теневого Двора. На этом уровне Банальности они начинают гораздо больше заботиться о незначительных деталях, нежели о настоящих проблемах, находящихся за пределами их сообщества. Они становятся крайне активными сплетниками, которые погружаются в море слухов и злорадных разглагольствований, стараясь при этом отринуть собственную Банальность посредством распаления отчаяния и злосчастья в сердцах тех, кто их окружает. Они также становятся могущественными Опустошителями, которые играют в опасную игру, рискуя своими сердцами и душами ради чистой и незамутненной силы.

Банальность восемь

Это состояние ума смертных, которые погружаются в Глубокий Сон, или же слабых Людей Осени. Эти истинно Банальные личности еще сопротивляются отчаянию и неверию, становясь одержимыми и дотошными. Те, кто не разделяет их идеалы, расцениваются ими в качестве угрозы.

Благие справляются с этим иссушением духа по своему. Им действительно сложно отстраниться от сожалений и отчаяния, хотя, в то же время, подменыш очень ясно и весьма болезненно осознает, что же, на самом деле, с ним происходит. Найти силы для того, чтобы вырваться из этого порочного круга и начать жить заново, становится очень непросто. В конце концов, гораздо безопаснее остаться дома и вести спокойное и размеренное существование. Однако Благие все еще доверяют советам своих друзей, хотя при этом им понадобится непосредственная помощь со стороны, чтобы сорвать паутину безысходности со своего разума.

Неблагие Китэйны, сердца которых становятся еще более черствыми, находят себе новые развлечения. На этой стадии Неблагой подменыш может попробовать возвыситься в иерархии Теневого двора, продолжая питать свою жажду власти, а может и наоборот, разорвать все связи с обществом фей. Те из них, кто отстраняются от дел Двора (или же изгоняются другими его представителями), начинают погружаться в пучину неуправляемой жажды Опустошения в отчаянной попытке спастись от духовного упадка или хотя бы уменьшить боль, подвергая себя Бедламу.

Сложность любых бросков, включающих Прозрение, для всех персонажей, которые достигают этого уровня Банальности, увеличивается на один пункт.

Банальность девять

Этот уровень Банальности соответствует ментальному состоянию Человека Осени. Продолжительное присутствие такого человека рядом с фэйри может вызывать у них физические боли. Чтобы понять, как стать по-настоящему Банальным, вы можете проехаться по стране в трехдневном автобусном туре с десятиминутными остановками в каждом из небольших придорожных городков. (Некоторые юридические соображения не позволяют авторам этой книги огласить нужный маршрут, но читатель при желании и сам сможет найти нечто подобное). (*Разумеется, речь идет об Америке, а не о России. Прим. Т.Т.*).

Подменыш на этом уровне Банальности начинает постепенно забывать подробности своего прошлого, связанные с волшебством и Грезой. По мере роста его временной Банальности все больше и больше воспоминаний стираются у

него из памяти. Он забывает имена своих союзников из других китов и местонахождение фригольдов. Истинное обличье Китэйна становится практически точной копией его смертного облика. Понять или даже просто заметить элементы Грезы становится для него гораздо сложнее (+2 к сложности любых бросков Проницательности (Kenning), Гримуаров (Gremayre) и Памяти (Remembrance) (*последняя является Дополнением. Прим. Т.Т.)*).

Банальность десять

Люди на этом уровне Банальности теряют все свои эмоции. Они становятся безразличны к маленьким радостям жизни и испытывают огромное влечение к скучнейшим из занятий. Детство оказывается забытым, любовь автоматически перемещается в область глупых фантазий, и только опасная игра с запрещенными препаратами может временно вырвать этих несчастных из темных пучин безразличия и скорби.

Подменыш, который набирает 10 пунктов постоянной Банальности, рискует подвергнуться Растворению. Этот процесс достаточно подробно описан ниже.

Растворение

> Она ушла. Без следа. Растворилась, как снежинка на моей ладони. Гламур, который наполнял ее и делал тем, кем она была...исчез.
> -Сир Лиам Полынник, рыцарь Ши, оплакивающий свою возлюбленную, утраченную из-за Банальности

Если судьба Даунтэйна считается феями хуже смерти, то Растворение можно по праву назвать еще более горьким уделом. Китэйн, подвергшийся ему, просто перестает существовать, как будто бы его никогда и не было. Почти всех Даунтэйнов ожидает именно этот конец, приближающийся по мере того, как они погружаются все глубже и глубже в пучину Банальности.

Больше всего на свете Китэйны страшатся именно перспективы Растворения, хотя, в то же время, практически каждому из них рано или поздно придется столкнуться с ней. Те из них, кому выпадает этот удел, воистину заслуживают сочувствия, ибо их истории заканчиваются не большим и оглушительным взрывом, а едва слышным хлопком. Это сложно назвать героической смертью или же благородной жертвой во имя спасения магического королевства.

В действительности, существует два различных проявления данного феномена. Первое из них связано с теми случаями, когда Китэйн временно забывает о своей истинной

сущности. Это состояние обычно проходит после того, как подменыш вновь подвергается воздействию Гламура. В результате этого, он испытает своего рода "второй Кризалис", так как забытые им воспоминания вновь захлестывают его, пробуждая в нем способность вновь воспринимать ту неземную красоту, которая была надежно сокрыта от него лишь несколько мгновений назад. Да, Туманы действительно представляют угрозу даже для Китэйнов. Когда феи слишком часто скрываются за своими смертными обличьями от опасностей, которые представляют для них химеры, возникает опасность того, что Туманы полностью поглотят их, оградив при этом от всего, что осталось за этим непроницаемым пологом.

Подмечено, что даже когда Китэйны "нормальны", они все равно не похожи на обычных людей. Подменышей, забывших о своем магическом прошлом, изводит ощущение чего-то неправильного, хотя временами они даже не могут понять, связано ли оно с миром, который их окружает, или с ними самими. Они ощущают утрату чего-то, но не знают, как ее восполнить. Некоторые Китэйны даже оставляют письма и послания, адресованные самим себе, в надежде, что смогут вспомнить все и, если повезет, подтолкнуть себя к возвращению своей истинной природы.

К сожалению, эти благородные начинания чаще всего заканчиваются трагическими неудачами. Техника напоминаний имеет болезненные последствия, и лишь в самых редких случаях достигает ожидаемого результата. Чаще всего, Китэйн просто откладывает послание в сторону, стремясь заняться чего-то более важным и забывая о нем, как о чем-то глупом или бессмысленном. Возможно, оно лишь усиливает страстное желание заполнить эту глубокую, леденящую пустоту в душе. Возможно, он принимает его за завязку хорошей фантастической истории.

Судьба подавляющего большинства Китэйнов состоит в том, чтобы пасть в один из дней жертвой полного забытья. Они подвергаются Растворению в безжалостных объятьях Банальности и пропадают навсегда, ибо их души оказываются развеяны жестокими и холодными ветрами неверия. Это Китэйны, которые в силу неких обстоятельств оказались настолько пропитаны Банальностью, что их истинные сущности попросту не могут вынести ту ношу, которая свалилась на них. Когда Китэйн наталкивается на подменыша, который подвергся Растворению, то, зачастую, он испытывает гораздо большую горечь, нежели при виде своего мертвого соратника.

Представьте, если хотите, встречу со старым и очень близким другом. Другом, с которым вас объединяет множество историй, шуток и поднятых бокалов. И вот ваш друг не только не узнает вас, но и не помнит абсолютно ничего о вашем общем прошлом. Это страшная утрата, и не только для тех, кто вынужден созерцать конечные результаты подобного

изменения. Вы можете представить себе, каково это, просто прекратить существовать? Это явно не слишком приятно, но, в то же время, феи рискуют стать жертвами чего-то подобного каждую секунду своей жизни.

В большинстве случаев, подобные изменения не являются мгновенными. Конечно же, требуется определенное время для того, чтобы Китэйн окончательно скрылся за своим смертным обличьем. На самом деле, если кто-то наблюдает за этим, то он, скорее всего, сможет уловить изменения еще до того, как столкнется с окончательным результатом. Как истинный Китэйн, независимо от того, Благой он или Неблагой, этот подменыш должен будет попытаться помочь слабеющему собрату, прежде чем тот утратит себя навеки, или даже на относительно недолгое время. Каждый потерянный Китэйн - это еще одна утраченная частица Гламура. Этого никак нельзя допускать, и, тем не менее, это происходит с завидной частотой. Иногда это скольжение в пропасть не удается остановить просто потому, что никто его не замечает. Иногда же, к сожалению, те, кто замечают это, попросту не утруждают себя вмешательством. Последнее соглашаются признать далеко не все, но подобное безразличие и равнодушие действительно имеют место даже в обществе фей. Именно этого равнодушия следует всеми силами избегать Китэйнам, так как, в противном случае, Банальность попросту поглотит их всех. Лучшим способом бороться с этим постепенным Растворением является полное погружение в Гламур, которое необходимо осуществить до того, как подменыш позабудет все то, что некогда было для него важным. Тем не менее, следует помнить о том, что здесь, как и во всем остальном, необходимо соблюдение меры, ибо, в противном случае, подменыш рискует столкнуться с Бедламом.

Социальные аспекты

Многие Китэйны предпочитают пореже вспоминать о тех, кто "подвергся Растворению". В сути своей, они попросту игнорируют их, как будто они никогда не существовали. Это не лучший способ разрешения данной проблемы, и это чревато приобретением еще большей Банальности. В конце концов, как кто-либо может учиться на чужих ошибках, если он делает вид, будто бы этих ошибок никто и никогда не совершал? Когда (или если) Китэйн вновь становится собой, другие подменыши ведут себя так, будто он был "в разъездах" или "в отпуске". Подобные эвфемизмы весьма популярны среди тех, кто попросту не может справиться с проблемой. Они боятся, что связь с потерянными Китэйнами может заразить Банальностью их самих, и даже одна мысль об этих несчастных, пропащих душах кажется им опасной. К счастью, столь параноидальные Китэйны все же представляют собой меньшинство среди народа фей.

С другой стороны, многие Китэйны понимают опасность подобного отношения и всячески стремятся освободить тех, кто был захвачен Банальностью, если у них есть хотя бы минимальная возможность сделать это. Китэйны, обладающие столь активной "гражданской позицией" порой специально проводят соответствующие поиски, тогда как другие феи просто помогают, чем могут, если натыкаются на одного из этих несчастных. Обнаружение потерянного Китэйна всегда становится поводом для великого празднества, ибо при этом он вновь занимает принадлежащее ему по праву место в обществе фэйри. Этот праздник во многом напоминает Благословение, хотя, на самом деле, представляет собой торжество перерождения.

Возвращенный в общество Китэйнов подменыш обычно возвращается к тем трудам и занятиям, которые были присущи ему прежде, чем он забыл себя, а также вновь занимает то положение, которое он некогда занимал. Тем не менее, если он поддается Банальности слишком часто, то его способность выполнять возложенные на него обязательства может оказаться под большим вопросом, особенно в том случае, если речь идет об аристократе.

Если Китэйн пал жертвой Банальности, его главными союзниками становятся члены его клятвенного круга. Именно они, прежде всех остальных подменышей, должны прилагать все усилия для того, чтобы вернуть его. Вполне естественно, что практика клятвенных кругов, вероятно, спасла от Банальности больше Китэйнов, чем что-либо еще.

Увядание

Существует довольно много путей, приводящих подменышей прямиком в объятья Банальности. Этот раздел описывает некоторые из них, как, впрочем, и способы спасения персонажа от верной смерти.

Дезертирство: Подменыш может по собственному желанию скрыться под своим смертным обличьем. Любой персонаж, предпринимающий этот шаг, сразу же получает один пункт временной Банальности. Если временная Банальность персонажа больше его Гламура, то данное действие автоматически оказывается успешным. Китэйн становится обычным смертным и не может взаимодействовать с порождениями Грезы.

Если Гламур персонажа больше его Банальности, то ему придется совершить бросок Воли по сложности, равняющейся значению его постоянного Гламура. Если бросок успешен, Китэйн благополучно отказывается от своей истинной сущности.

Как только это произошло, Китэйн может снова вернуть себе облик и способности феи. Это сопровождается броском

Воли или Гламура (в зависимости от того, какая из этих Черт выше) против текущей Банальности. Если подменыш набирает хотя бы один успех, то он снова обретает свой истинный облик. Если бросок провален, то он оказывается запертым в своей смертной оболочке. Чтобы определить продолжительность заключения, используйте Таблицу Туманов, как уже упомянуто выше. Кроме того, персонаж может быть высвобожден из оков Банальности в результате соприкосновения с Гламуром.

Банальность выше Гламура: Китэйн находится под угрозой временной утраты памяти, если его Банальность превышает значение его Гламура. Это обычно происходит после окончания истории, и подобная амнезия может продолжаться целые дни, а то и недели, в зависимости от решения Рассказчика. Один из способов воспрепятствовать этому состоит в том, чтобы производить бросок Гламура по сложности, равной Банальности Китэйна, каждый день, в течение которого персонаж не находится в активном соприкосновении с Гламуром. Неудача означает, что Китэйн теряет все воспоминания о том, кем он является на самом деле, на протяжении периода времени, который определяется с помощью Таблицы Туманов на странице 208 книги **Подменыши: Греза** (*Changeling: the Dreaming*) второй редакции. Конечно же, не стоит забывать и о том, что он может быть выведен из этого состояния другим Китэйном.

Банальность выше как Гламура, так и Воли: Если постоянная Банальность Китэйна превышает и Гламур, и Волю, то перед ним предстает вполне реальная опасность забыть себя и стать обыкновенным человеком. Чем ближе его уровень Банальности к отметке 10, тем быстрее это происходит. Данного исхода можно избежать в том случае, если постоянно поддерживать связь с источниками Гламура. За каждый пункт Банальности Китэйна, превышающий его уровень Гламура, он должен проводить хотя бы один день в неделю на территории фригольда, чтобы избежать последствий повышенной Банальности. Если подменыш не проводит положенный срок в пределах фригольда, то он рискует лишиться своей истинной сущности. Кроме того, персонаж получает один пункт временной Банальности за каждую неделю, в течение которой это условие не выполняется. Это условие, однако, не действует в тех случаях, когда Китэйн участвует в приключении с целью понизить свою Банальность или же связан клятвой, которая препятствует ему в выполнении данного условия. В результате этого, до тех пор, пока персонаж активно взаимодействует с другими подменышами, вероятность того, что он случайно превратится в смертного, достаточно невелика. Это, однако, не означает того, что каждый Старец должен немедленно срываться с места и мчаться приносить клятву, которая освобождает его от необходимости следовать этому требованию; в конце концов, клятвы - это очень серьезная вещь,

и Греза, зачастую, оказывается недовольна теми, кто использует их в своих личных целях.

Пример: Брайан, Старец с Гламуром 6, Волей 5 и Банальностью 8 должен проводить три дня в неделю в пределах фригольда, чтобы избежать получения новой Банальности. Если он не проводит время внутри фригольда, его временная Банальность каждую неделю увеличивается на один пункт, пока не достигнет 10, после чего, в соответствии с решением Рассказчика, его постоянная Банальность так же может увеличиться на один пункт.

Банальность десять: Когда постоянная Банальность Китэйна достигает уровня 10, он оказывается в серьезной опасности безвозвратного Растворения. Однако, это не мгновенный процесс. Он занимает один день за каждый пункт постоянных Гламура и Воли, которые наличествуют у подменыша. Если Китэйну каким-то образом удается опустить Банальность ниже отметки 10, он получает небольшую передышку. Не забывайте, впрочем, о том, что Китэйн может забыть о своей природе еще до того, как процесс Растворения будет завершен. В этом случае понизить Банальность становится практически невозможно.

Использование Большой Книги Надирания Задницы

Книга **Мир Тьмы: Сражение** (*World of Darkness: Combat*) просто необходима тем, кто хочет в полной мере насладиться боевым потенциалом, присутствующим в рамках линейки Подменыши: Грезы. Ниже приведено описание нескольких боевых стилей фей, предназначенных для тех Рассказчиков, которые хотят сделать сражения в своих хрониках как можно более детальными (и кровавыми).

Феи владеют самыми различными формами боевых искусств. Ши предпочитают традиционно связанные с аристократией стили фехтования и бокса. Красным шапкам нечасто хватает дисциплины для того, чтобы овладеть боевыми искусствами, отличными от обычной борьбы. Эшу, возможно, отличаются наибольшим разнообразием в своих предпочтениях; в конце концов, нескольким высокомерным аристократам уже пришлось испытать на себе гнев эшу, которые были мастерами пауки, французского бокса или кендо.

Некоторые разновидности боевых искусств связаны исключительно с определенным китом или аристократическим Домом. К примеру, многие знают о боевой технике троллей, известной под названием Рагнарек, Ши Дома Скатах (смотрите книгу **Аристократия: Сияющее Воинство** (*Nobles: The Shining Host*)) практикуют стиль Га-Болга и, наконец, некоторые сатиры являются приверженцами Пан-до.

Обратите внимание, что номера страниц, указанные возле соответствующих приемов, относятся к книге **Мир Тьмы: Сражение** (*World of Darkness: Combat*).

Рагнарек

Это боевое искусство, практикуемое многими троллями. Данная техника боя на мечах, связанная с "высоким стилем" Викингов, характеризуется тем, что ее приверженцы вступают в битву с поднятыми над головой руками, тогда как острия их мечей указывают в землю. Это достаточно простой и агрессивный стиль, но, при этом, его положительной стороной является значительное количество разнообразных видов вооружения, которыми овладевает ученик.

Школы: Аристократы народа троллей, как, впрочем, и богатые фримены, часто устраивают своеобразные турниры и тренировки, в ходе которых они обучают этому искусству новых танов.

Представители: Лишь вассалы величайших лидеров народа троллей могут рассчитывать на обучение Рагнареку.

Цитата: *Да, я знаю, что промахнулся по тебе дважды, но, честно говоря, мне хватит всего лишь одного удачного удара*.

Приемы

Приемы Оружия

Боковой Удар (l, p.47)
Обезоруживание (2, p.47)
Оглушение (2, p.47)
Великий Удар (l, p.48)
Парирование (l , p.48)
Размах (2, p.48)
Сокрушение (2, p.48)
Подсечка (2, p.48)

Необходимые техники:
Топоры и кирки
Клинки
Дробящее оружие
Древковое оружие
Посохи

Га-Болга

Эта техника получила свое название благодаря смертоносному копью Кухулина, величайшего из учеников Скатах. Га-Болга представляет собой законченное и крайне многогранное боевое искусство, рассчитанное как на

рукопашную схватку, так и на бой с применением оружия. Даже в первом случае оно отличается исключительной смертоносностью. Помимо этого, приверженцы стиля Га-Болга узнают неведомые ранее тайны Гнева Дракона.

Школа: Школы, где обучают этому искусству, сокрыты в отдаленных уголках мира. Говорят, что некоторые из подобных мест можно найти в Ирландии, Провансе, Лесах Мьюра и на Острове Скай.

Представители: Стиль Га-Болга доступен лишь представителям Дома Скатах. Для начала ученикам необходимо овладеть базовыми боевыми техниками и лишь после этого они смогут поступить в школу Га-Болга. В силу этого, им необходимо иметь, как минимум, по три точки в Атлетике, Фехтовании и Драке.

Цитата: *Остерегайся прыжка лосося, броска яблока и обличья Кухулина*!

Приемы

Приемы Атлетики

Подъем (1, p. 26)

Приемы Драки

Удары:
Обезоруживание (3, p.26)
Рука-меч (3, p.30)
Захваты:
Удушающий Захват (4, p. 33)
Защита от Захвата (2, p. 34)
Перелом Сустава (4, p. 34)
Захват Сустава (4, p. 35)
Шеелом (5, p. 36)
Броски:
Бросок (l,p.37)
Захват в полете (3, p. 34)

Приемы Оружия

Обезоруживание (2, p. 47)
Атака с разбега (2,p.47)
Великий Удар (1, p. 48)
Парирование (1, p. 48)
Контратака (2, p.48)
Размах (2, p. 48)
Протыкание (1, p. 49)

Необходимые техники:

Клинки
Древковое оружие

Пан-до

Мартин Адостополус был сыном британского промышленника. Он стал дилетантом-авантюристом Викторианской эпохи, стараясь во всем следовать примеру Ричарда Бартона. Он странствовал по миру, изучая боевые искусства, но, в конечном счете, остался неудовлетворенным результатами своего обучения.

Несмотря на то, что ему удалось овладеть несколькими разновидностями боевых искусств, он так и не смог обнаружить тот стиль, который позволил бы ему в полной степени воспользоваться особенностями своей истинной природы. Именно поэтому Мартин решил основать свою собственную школу. К сожалению, двое его величайших учеников начали войну за право возглавлять школу Пан-до после его смерти. Каждый из них утверждал, что, в конечном счете, именно он вышел победителем из этого противостояния, результатом чего стало возникновение двух диаметрально противоположных направлений данного боевого искусства. Один из учеников Мартина, который обратился к своей Неблагой стороне, стал основателем школы Звериной Драки (Beastfighting). Другое направление, сохранившее название Пан-до, стало достоянием Благих сатиров.

Школы: Единственная школа Пан-до находилась в Амстердаме. Она погибла в 1882 году в результате войны между учениками Мартина. Теперь для изучения Пан-до сатиру придется найти одного из странствующих мастеров этого искусства.

Представители: Если верить слухам, то сатиры, которые принадлежат к Обезьяньей Лапе, изучают Неблагую разновидность этого искусства. Большинство мастеров этого стиля живет в Европе, а, если быть более точным, то в Великобритании и Средиземноморье.

Цитата: *Вау, "Пан-ДА!" Честно говоря, я никогда об этом раньше не слышал! Похоже, что у тебя действительно тяжелый случай копытной травмы селезенки, Чаки...*

Приемы

Приемы Атлетики

Прыжок
Подъем (1, p. 26)

Приемы Драки

Удар Головой (l, p.28)
Удары Ногами:
Обезглавливающий Удар (3, p. 30)
Двойной Удар (4, p. 30)
Летящий Удар (4, p. 30)
Сметающая Нога (1, p. 30)
Стойка на Руках (2, p. 31)
Отпечаток Пятки (1, p. 31)
Железная Метла (4, p. 31)
Удар Коленом (3, p. 32)
Обратный Прямой Удар (4, p. 32)
Удар Наотмашь (3, p. 32)
Проникающий Круговой Удар (2, p. 33)

Приемы Уклонения

Нижний Блок (1, p. 30)

Три Неблагих Дома

Эти Дома не были включены в базовую книгу **Подменыши: Греза** (*Changeling: The Dreaming*) по многим причинам. Те из вас, кто уже успели ознакомиться с книгой *Теневой Двор* (Shadow Court), несомненно знают о существовании представленных ниже Домов, но их описания были включены и в эту книгу, чтобы они стали более доступными для широкого круга Рассказчиков.

Примечание Разработчика: Порок Дома Лианнан был несколько изменен в данном издании. В соответствии с этим изменением, представителям данного Дома требуется совершать Рапсодию хотя бы раз в месяц, а не раз в неделю, как было написано в книге **Теневой Двор** (*The Shadow Court*).

Дом Эйлиль

Дом Эйлиль является самым известным из Неблагих Домов. Его основатель, Лорд Эйлиль, был искушенным политиком, философом и искателем оккультных знаний. Следует отметить, впрочем, что с его именем связано целых два Дома, которыми являются Дома Эйлиль и Эйлунд. Говорят, что когда большинство аристократов бежало в Аркадию, Лорд Эйлиль решил остаться на Земле и объединить вокруг себя оставшихся Ши, создав при этом новый Дом, основной задачей которого стала бы борьба с усиливающейся Банальностью. Ши Дома Эйлиль верят, что для этого он изменил свое имя и полностью принял свое Неблагое Наследие.

Будучи мастерами политики, интриг и манипулирования, Ши Дома Эйлиль часто становятся советниками и помощниками при других правящих Домах. Хотя им редко

удается добиться полного доверия к своим словам, их советы, тем не менее, считаются достаточно ценными. Впрочем, их рекомендациям все же далеко не всегда следуют, и поэтому представителям Дома Эйлиль приходится организовывать свои собственные политические фракции или же находить слабых правителей, которыми можно будет манипулировать. В конце концов, излюбленным местом многих Ши Дома Эйлиль не зря является место за троном марионеточного владыки.

Владения Ши Дома Эйлиль представляют собой истинные рассадники интриг и коварства, результатом чего становится то, что некоторые простолюдины даже начинают сомневаться в том, кому же в действительности принадлежит власть над их фригольдами. Управляют ли ими те аристократы, которых они видят собственными глазами, или же истинным их владыкой является Теневой Двор, который остается вдали от чужих глаз? Неблагие простолюдины часто ворчат, что Дом Эйлиль никогда не имел полной власти над служителями Теневого Двора - в конце концов, высокомерие Ши этого Дома вряд ли смогли бы стерпеть даже они.

Независимо от своей политической позиции или взглядов, Ши Дома Эйлиль всегда стараются добиваться максимальной выгоды. Одним из результатов этого является то, что они славятся своей самоуверенностью, высокомерием и заносчивостью. Они верят в то, что их гордое наследие гарантирует им победу независимо от сложившихся обстоятельств. Хотя они считают, что принадлежность к Дому Эйлиль дарует им природное право на богатство, привилегии и все земные блага, больше всего на свете они стремятся к власти. Как и следовало ожидать, они готовы пойти на все, лишь бы только добиться ее.

Многие Ши Дома Эйлиль обладают темными волосами и темными глазами. Независимо от цвета их глаз, они славятся своим исключительно притягивающим и проницательным взглядом. Большинство представителей этого Дома предпочитает одежду темных цветов (отдавая особое предпочтение черному цвету) с различными серебряными украшениями.

Знамя Дома Эйлиль изображает стоящего на задних лапах дракона аржан среди четырех звезд такого же цвета на поле траура. (Серебряный дракон, стоящий на задних лапах среди четырех серебряных звезд, на черном поле).

Благо: Ши Дома Эйлиль являются мастерами политических манипуляций. Все броски Манипулирования производятся ими со сложностью -1. Кроме того, представители Дома Эйлиль не могут проваливать броски, связанные с Хитростью или Политикой.

Порок: Из-за того, чтобы они считают, будто бы происходят из рода королей, Ши Дома Эйлиль являются исключительно самоуверенными во всем, что касается их

способностей и возможностей. Их интерес часто привлекают те вызовы, которые заставили бы дважды задуматься даже самого отважного Китэйна. Даже когда Ши из Дома Эйлиль осознает свою очевидную неправоту, ему придется сделать бросок Воли (сложность 8) для того, чтобы признать это; тем не менее, это относится только к небоевым ситуациям.

Если Ши Дома Эйлиль уклоняется от опасной ситуации (к примеру, от битвы, в которой он не может победить), все его Социальные броски получают +1 к сложности. Это продолжается до тех пор, пока ему не удастся добиться победы, которая восстановит его уверенность в себе, как, впрочем, и его доброе имя. Для этого, впрочем, ему достаточно оскорбить какого-нибудь простолюдина, который не сможет дать ему отпор. Если представителю Дома Эйлиль удается преодолеть немыслимые сложности и препятствия, выйдя при этом победителем, то он становится Благим как минимум на один день.

Изгнание: Ши Дома Эйлиль предположительно были изгнаны из Аркадии за сговор с Неблагими существами, которые не принадлежали к обществу Китэйнов. Представители этого Дома признают, что именно они пробудили силы тьмы, которые заставили Благих Ши покинуть Аркадию. Тем не менее, враги этого Дома утверждают, будто бы Ши Дома Эйлиль ухитрились разбудить то, что теперь уже не уснет, как бы им этого не хотелось.

Высокий Лорд Эрдат твердо верит в то, что он выполнял волю Высоких Лордов Аркадии, составляя заговор против Благого Двора. Он рассказывает свои Неблагим собратьям, что Благие были изгнаны на Землю из-за некоего проступка, и что священным долгом Дома Эйлиль является оказание им должной помощи и "руководства". Каждый год он принимает в свою свиту нового Ши, обладающего немалым состоянием, который, в свою очередь, обязуется финансировать путешествия Лорд Эрдата по всему земному шару в течение одного года. В обмен на это, этот Ши удостаивается великой чести стать учеником Эрдата и приобщиться к его великой макиавеллианской мудрости. Хотя Эрдат известен своим коварством и подлостью, он делает все для того, чтобы еще до истечения года этот ученик обрел высокий аристократический титул и значительное политическое влияние.

Дом Балор

Большинство Китэйнов считает, что название этого Дома представляет собой не более чем обычную Неблагую шутку, подобную не слишком болезненной, но от этого не менее неприятной пощечине Благому Двору. Большинство Благих считает Ши Дома Балор чем-то вроде дурно воспитанных детей, которые в силу своего крайнего недовольства обществом фей

стараются говорить и делать как можно больше того, что может шокировать или оскорбить других Китэйнов.

В свою очередь, Ши этого Дома всячески придерживаются данного стереотипа и действительно наслаждаются им. Лишь немногим Старцам и хранителям древних знаний известна истина. Все дело в том, что представители этого Дома происходят от семьи Ши, которая смешала свою кровь с кровью древних Фоморов. В легендах говорится, что этот Дом был основан Лугом Длинной Рукой, внуком Балора Злого Глаза. Если это действительно так, то Ши Дома Балор отличаются вдвойне царственным происхождением и владеют не меньшими правами на власть, нежели феи Дома Гвидион. В результате этого, они считают своим предназначением освободить Китэйнов от власти слабых и наивных Благих. Человечество так же должно будет склониться перед их тронами, и Ши этого Дома в тайне верят, что настанет время, когда Дом Балор будет править миром, полностью поглощенным тьмой.

Учитывая то, что открытые заявления подобного рода вряд ли принесли бы им значительную популярность, эти мятежные феи развили в себе исключительные способности к интригам и заговорам. Некоторым из них даже удалось проникнуть в другие Дома. Представителям Домов Эйлунд и Дугал ничего неизвестно о предателях, которые скрываются среди их собственных аристократов, а что же касается Дома Лиам, то его Китэйны больше не утруждают себя внимательным исследованием генеалогии тех, кто присоединяется к их числу. Многие Ши Дома Балор находятся в непрерывном ожидании подходящей возможности для нанесения как можно более сокрушительного удара своему новому Дому. Те же из них, кто открыто заявляют о своей принадлежности к Дому Балор, всячески выставляют на показ то, что они связаны с Домом Змеи.

Все представители этого Дома обладают тем или иным недостатком, хотя, в то же время, этот недостаток зачастую перекрывается еще более удивительной их особенностью: дело в том, что искаженные души Ши этого Дома неподвержены воздействию холодного железа, которое они столь высоко ценят. Заигрывание с этим проклятьем рода фей является для них образом жизни. Кроме того, представители Дома Балор очень часто заключают союзы с другими искаженными существами, подобными Танцорам Черной Спирали и современным Фоморианцам. Они твердо уверены в том, что дни этого мира сочтены, и что когда вечная тьма опустится на Землю, именно Дом Балор будет хранить тепло Очагов и пировать в грядущем безумии.

Знамя Дома Балор изображает башню ор, оплетенную змеей цвета траура, закрывающей червленую дверь на темно-кровяном поле (черная змея, обвившаяся вокруг золотой башни и закрывающая вход в красную дверь на пурпурном поле).

Благо: Кровь Фоморов, текущая в жилах этих Ши, оберегает их от воздействия холодного железа. Оно продолжает вызывать у них дискомфорт, но Ши Дома Балор не получают отрицательных модификаторов при выполнении действий, которые так или иначе связаны с прикосновениями к этому металлу. Они не теряют временные пункты Гламура, получая удары холодным железом. Тем не менее, если они умирают от холодного железа, то их души погибают так же, как и души обычных Китэйнов.

Хотя каждый Ши Дома Балор обладает Благим Наследием, оно всегда оказывается подчиненным. Хотя они могут скрываться под маской Благих Ши, эти Китэйны никогда в действительности не станут Благими. Для представителей Дома Балор это действительно Благо.

Порок: Каждый представитель этого Дома обладает каким-либо физическим, ментальным или эмоциональным недостатком. Его не может исправить ни пластическая хирургия, ни помощь психотерапевта, хотя, в то же время, этот недостаток можно на некоторое время скрыть. От данного Порока невозможно избавиться. Кроме того, значение Воли Ши Дома Балор не может превышать 6 пунктов.

Изгнание: Количество Ши Дома Балор, которые вернулись на Землю в ходе Воссоединения, является очень незначительным. Представители этого Дома настаивают на том, что очень немногие из них отравляли своим присутствием земли Аркадии, но, в то же время, их количество оказалось достаточным для того, чтобы ускорить гибель рая. Если верить легенде, то большинство представителей этого Дома, оставшихся на Земле, подверглись Растворению в ходе Раскола, но их потомки пробудились во время Кризалиса, который единовременно произошел у них в момент Воссоединения. Высокий Лорд Дома Балор утверждает, будто бы его выкормили искаженные порчей оборотни в их собственном улье, но немногие верят ему.

Высокий Лорд Ли-Тили управляет своим Домом из подводного королевства, расположенного среди забытых всеми обломков океанского лайнера, где, благодаря стараниям его свиты, был воздвигнут величественный дворец. Его прислужники обладают странным даром, который позволяет гостям Высокого Лорда погружаться вместе с ними в глубины океана. Зеленые огни освещают его тронный зал и тринадцать Танцоров Черной Спирали оберегают его покой. Ходят слухи, будто бы каждый год новый Высокий Лорд пожирается его преемником на Самайн, но пока что у Благих Китэйнов нет никаких доказательств этого.

Дом Лианнан

Эти феи как никто другой почитают Гламур. Без Гламура Ши Дома Лианнан очень быстро стареют. Лишенные этого материального воплощения фантазии и воображения, они могут практически за одну ночь состариться, пройдя путь от Дитя до Старца и испытывая невообразимую боль, сопровождающую каждый этап данного преображения. Большинству фей известно об этом проклятье и многие из них считают, что достаточное количество Гламура способно справиться с ним. Тем не менее, они не знают, что именно запретная практика, именуемая Рапсодией, является одним из самых эффективных способов не только справиться с воздействием данного проклятья, но так же временно приостановить процесс старения и, в некоторой степени, даже обратить его вспять.

Для этого, представитель Дома Лианнан выбирает многообещающего смертного и наделяет его значительным количеством Гламура. В большинстве случаев, этого человека полностью поглощает страсть к творчеству, после чего он начинает неустанно и безумно трудиться над своим шедевром. Изливая душу в одном величественном акте созидания, он создает нечто невообразимое и удивительное. Ши дома Лианнан вдохновляют и поддерживают этот пылающий огонь творения, наслаждаясь и питаясь им до тех пор, пока смертный полностью не исчерпает свои созидательные способности. Результатом этого становится или серая жизнь, проходящая в оковах Банальности, или же трагическая и ужасающая смерть. Что же касается шедевра, то он уничтожается, и этот финальный ритуал становится истинным пиром Гламура для представителей Дома Лианнан.

Как можно было ожидать, данная практика считается запретной в обществе Китэйнов. Подменыш, которого уличают в этом преступлении, попросту изгоняется. Таким образом, представителям этого Дома приходится быть исключительно осторожными в удовлетворении своих низменных потребностей. Они поглощают Гламур в ходе эпических кутежей и отвратительных оргий. Дом Фиона может устраивать нечто подобное в поисках наслаждения, но Лианнан желают того, что, на самом деле, скрывается за этим - именно магической силы, которая позволяет преодолеть даже власть времени.

На знамени Дома Лианнан изображена арфа ор, вокруг которой оплелась колючая роза цвета траур, красующаяся на поле цвета верт (золотая арфа, скрещенная с черной розой на зеленом поле).

Благо: Все представители Дома Лианнан получают дополнительный пункт Харизмы, даже если в результате этого значение данного Атрибута поднимается выше пяти точек. Кроме того, Ши Дома Лианнан получают сложность -1 ко всем броскам Соблазнения и никогда не проваливают их.

Порок: В результате древнего проклятья, Ши Дома Лианнан подвержены неестественно быстрому старению. Те из

них, кто не совершают Рапсодию хотя бы раз в месяц, стареют на один год за каждую неделю, минующую по истечении этого месяца.

Наиболее простая разновидность Рапсодии подразумевает наличие клики Неблагих. Эта группа вкладывает в смертного от одного до пяти пунктов Гламура. Их жертва - вовлеченный в это действо человек - делает бросок Манипулирования + Экспрессии и добавляет к нему один успех за каждый пункт вложенного в него Гламура. Возникающий в результате этого шедевр принадлежит к категории Остатков и содержит столько пунктов Гламура, сколько успехов набрал в результате броска его создатель.

После этого, феи Дома Лианнан уничтожают созданный шедевр и поглощают сокрытый там Гламур. Следствием этого становится то, что Гламур (значение которого равняется количеству набранных в результате предшествующего броска успехов) распределяется среди представителей "аудитории". Благие получают одну единицу Гламура за каждый пункт этих искаженных Остатков; Неблагие получают по две единицы; и, наконец, представители Дома Лианнан получают сразу три единицы Гламура за каждый пункт этих Остатков.

Изгнание: Ши Дома Лианнан предположительно были изгнаны за преступления, совершенные против придворных Высокого Короля. Их гейсы требуют, чтобы никто из них не смел упоминать о произошедшем, хотя известно, что множество трубадуров было перебито ради Высокой Леди Дома Лианнан незадолго до ее изгнания. Это событие упоминается во многих легендах Аркадии, и различные версии этого преступления стали основой многих эпических сказаний.

Высокая Леди Элеанор наслаждается всеми прелестями принадлежащего ей большого состояния, и она редко остается в одном и том же городе более чем на месяц. Проклятье ее Дома привело к тому, что она состарилась на 70 лет за последние 30 лет, но при этом она продолжает упорно цепляться за жизнь. Каждый месяц она устраивает большое празднество, в ходе которого представляет собравшимся своего нового протеже. Ее темные Искусства позволяют ей принимать новое обличье в течение каждого месяца, а, иногда, и каждой недели. Хотя Парламент Грез неоднократно выдвигал ей достаточно серьезные обвинения, другие Высокие Лорды настаивают на том, чтобы она продолжала принимать участие во всех законодательных собраниях.

Новое Дополнение

Некоторые Рассказчики, должно быть, заметили, что бесплатное получение трода вместе с Дополнением Владения может быть слишком большим бонусом. Кроме того, можете ли вы определить, как и когда именно ваши персонажи могут

использовать этот трод? Описанное ниже Дополнение может быть использовано Рассказчиками для того, чтобы обязать своих игроков обзаводиться тродами отдельно от фригольдов. Здесь также описаны силы трода, зависящие от того, сколько очков вложил в него игрок.

Трод

Вы обладаете доступом к троду, который ведет в другие части Земли или даже королевства Грезы. Входы и выходы тродов обычно располагаются внутри фригольдов, но далеко не во всех фригольдах есть троды. Ваш трод может находиться в вашем фригольде (если вы вложили очки в Дополнение Владения), а может и существовать сам по себе. Троды не обязательно соответствуют по своей силе фригольдам, в которых они располагаются. Исключительно сильный трод может находиться внутри небольшого фригольда и наоборот. Троды зависят от природных циклов (сезонов, движения планет) и доступны только в определенное время. Игрок и Рассказчик должны совместно определить то время, когда будет активен трод персонажа.

Трод, который открыт половину времени в году, может быть доступен только по ночам, в четные числа или в дни с Бельтайна до Самайна. Некоторые особенно сильные троды, подобные троду в Тара-Нар, способны выходить за пределы указанных ниже ограничений. К примеру, легендарные Серебряные Врата, если верить слухам, могли вести в любое место, как Земли, так и Грезы. Считается что трод, приобретаемый с помощью этого Дополнения, является относительно безопасным для подменышей с обеих его сторон (т.е. не ведет в Королевства Кошмаров и так далее). Единственным исключением из этого правила являются троды, ведущие в Глубокую Грезу, так как предсказать последствия их использования не представляется возможным.

Запомните так же, что само владение тродом еще не означает того, что вы способны открыть его.

• Одно локальное место назначения, доступное на протяжении четверти времени.

•• Одно региональное место назначения, доступное на протяжении половины времени; 2-3 локальных места назначения, доступные на протяжении четверти времени; одно локальное место назначения, доступное на протяжении всего времени.

••• Одно региональное и 2-3 локальных места назначения, доступные на протяжении половины времени; одно региональное, одно связанное с Ближней Грезой и 2-3 локальных места назначения, доступные на протяжении четверти времени; 2-3 локальных места назначения, доступные на протяжении всего времени.

•••• Два региональных, 5-4 локальных, одно национальное (к примеру, Конкордия) и два связанных с Ближней Грезой места назначения, доступные на протяжении половины времени; два региональных, одно национальное, одно связанное с Ближней Грезой, одно связанное с Далекой Грезой и 4-5 локальных места назначения, доступные на протяжении четверти времени; 2-3 локальных, одно региональное и одно связанное с Ближней Грезой места назначения, доступные на протяжении всего времени.

••••• Три-четыре региональных, 5-4 локальных, два национальных, два связанных с Ближней Грезой и одно связанное с Глубокой Грезой места назначения, доступные на протяжении половины времени; 4-5 региональных, четыре национальных, два связанных с Ближней Грезой, два связанных с Далекой Грезой, одно связанное с Глубокой Грезой (вплоть до Врат Аркадии) и 4-5 локальных места назначения, доступные на протяжении четверти времени; 2-3 локальных, одно региональное и одно связанное с Ближней Грезой места назначения, доступные на протяжении всего времени.

Глава Четвертая: Захват Флага

Faced with a crucial decision
So many ways 1 can go
Am I a man with a mission
To carry on or leave well enough alone
Can you give me an answer my friend
I don't trust my own mind
Is there some way to open my eyes
When I pretend to be blind
— Lowen & Navaro, "Writing on the Wall"

Введение

Важное магическое сокровище было похищено из графского фригольда и теперь персонажи должны сделать все для того, чтобы оно вернулось туда в целости и сохранности. Несмотря на все попытки скрыть данное происшествие, многие Китэйны знают о краже и хотят сами заполучить украденное Сокровище. Персонажам придется задействовать всю свою сообразительность для того, чтобы на основе нескольких разрозненных улик выйти на след преступников, а так же воспрепятствовать тем подменышам, которые хотели бы видеть это Сокровище в своих руках, а не у его законного владельца. Более того, ситуация усложняется и тем, что Сокровище необходимо вернуть как можно быстрее, так как оно должно быть использовано в ходе визита герцога, который собирается посетить фригольд через каких-то три дня...

Тема и Атмосфера

"Захват Флага" - это история, связанная с расследованиями и интригами. В сути своей, она подразумевает, что персонажи выступают в роли детективов, основным заданием которых будет поиск преступников с целью восстановления справедливости. На различных этапах расследования, персонажам придется выбирать между применением убеждения и запугивания. Если все пройдет хорошо, то персонажам удастся беспрепятственно интерпретировать доступные им улики, найти пропавшее Сокровище и стать героями.

Тем не менее, разрешение детективной стороны данной истории может повлечь за собой гораздо более значительные последствия. В результате всех этих событий игроки оказываются вовлечены в придворную политику, одним из проявлений чего станет то, что другие партии попытаются

всеми силами изолировать их от двора и помешать графу вернуть себе то, что ему принадлежит. Персонажей ожидает конфликт чести и верности с вопросами личной выгоды, так как, рано или поздно, им придется выбирать, кому именно достанется это Сокровище, если, конечно же, они просто не пожелают оставить его себе.

Сюжет

Кому-то удалось проникнуть во фригольд графа и похитить его стяг, магическое знамя, которое символизировало его права на принадлежащие ему земли и выступало одним из важнейших атрибутов его власти. Утрата стяга является страшным ударом по чести графа, но приближающийся визит герцога лишь ухудшает ситуацию, так как герцог придает очень большое значение соответствующей символике. Граф должен вернуть знамя, причем сделать это так, чтобы никому не удалось узнать о его исчезновении. Канцлер графа нанимает группу персонажей для того, чтобы они нашли пропавший стяг, предупреждая их о том, что это задание представляет собой миссию чрезвычайной важности. Он предоставляет им единственный наличествующий ключ к личности похитителя и сообщает им о том, что у них есть всего три дня для того, чтобы вернуть пропавший стяг.

При этом граф не знает о том, что шпионы, находящиеся у него при дворе, сообщают о пропаже знамени одному из его вассалов, барону Майлзу Парке, хитроумному Ши из Дома Эйлунд. Считая это прекрасной возможностью продемонстрировать некомпетентность своего сюзерена и занять его место, барон отправляет на поиски стяга своих собственных агентов. Эти агенты стремятся обнаружить знамя раньше персонажей, но, в случае необходимости, они готовы проследить за ними, а затем отнять Сокровище силой. Кроме того, барон не прочь попытаться убедить персонажей перейти на его сторону, если, конечно же, ему представится подобная возможность.

По мере того, как персонажи преследуют свою добычу, приближаясь к ней с каждой новой уликой, расследование ведет их через грязные городские улицы. В ходе этого, они встречаются с загадочным незнакомцем, который утверждает, будто бы именно он нанял воров и теперь ищет своих “наемников”, которые так и не передали ему похищенное Сокровище. Незнакомец пытается убедить персонажей в том, что они должны передать стяг ему, сделав это ради блага всех тех, кто стремится положить конец правлению Ши.

В конце концов, персонажи находят похитителей, которые, впервые за все это время, задумываются над тем, что же они натворили. Эти феи, наконец-то, осознают все возможные последствия данной ситуации и не собираются

отдавать стяг персонажам, если те не смогут предоставить им надежные гарантии сохранения их инкогнито. Конечно же, персонажи могут попросту попытаться вступить с ними в бой и силой вернуть похищенное Сокровище.

После того, как стяг оказывается в руках персонажей, они должны определиться с тем, как же они собираются поступить с ним: вернуть графу и сохранить его честь перед герцогом, отдать знамя барону и поддержать его политическое продвижение, передать зловещему незнакомцу, который принимает интересы простолюдинов столь близко к сердцу, или же использовать его в своих собственных целях.

Замечание для Рассказчика

История "Захват Флага" написана так, чтобы она подходила для различных трупп и могла вписаться в самые различные хроники. Представители групп, которые сразу же предпочитают лезть в драку, могут добиться успеха, формулируя свои требования должным образом, хотя вероятность того, что они достигнут больших результатов с помощью отыгрыша, несоизмеримо выше. Неопытные персонажи могут удостоиться данного задания в силу своей безвестности, которая пойдет на пользу поддержанию секретности миссии, тогда как более опытные герои могут быть избраны благодаря своей надежности и благоразумию. Персонажи, которые никак не связаны с политикой, могут быть избраны именно в силу этого обстоятельства, тогда как активно вращающиеся в этих кругах герои попросту оказываются вовлечены в данную ситуацию в результате еще одного раунда Великой Игры. Кроме того, все эти события могут происходить в любом городе и, благодаря этому, Рассказчик может перенести их в избранный ими уголок Мира Осени с минимальными затратами времени и сил.

"Захват Флага" подразумевает, что персонажей нанимает именно граф, хотя в качестве нанимателя так же может выступать барон или зловещая третья сторона, упомянутая в данной истории, если, конечно же, это больше соответствует планам Рассказчика. Существует очень много способов ознакомить игроков с описанными ниже событиями, хотя некоторые из них потребуют незначительных сюжетных изменений. Это приключение позволяет персонажам оказать значительное влияние на политический ландшафт их региона, что будет напрямую связано с тем, как именно они решат поступить с похищенным знаменем. Рассказчикам, которым кажется чрезмерным столь значительное влияние персонажей на окружающей мир, следует помнить о том, что судьба графа, в сути своей, находится в руках герцога, который всегда может смилостивиться над своим вассалом, если его пребывание у власти пойдет на пользу истории.

Сцена Первая: Приглашение для Героев

Приключение начинается с того момента, когда, в один из тихих вечеров, посвященных отдыху и развлечениям, персонажи внезапно слышат стук в дверь. Посетитель, изящно одетый нокер, называет имена персонажей, а затем вручает им большой конверт кремового цвета. После передачи послания, он остается дожидаться ответа наших героев.

Конверт сделан из плотного пергамента и на нем волнистым, изящным почерком выведено имя одного из персонажей. Вдобавок к этому, он так же скреплен темно-желтой сургучной печатью с изображением винного бокала и розы. Успешный бросок Восприятия + Политики (сложность 7) поможет персонажам узнать личную печать лорда Пайпера Гейнса, канцлера графа.

Я сочту за величайшую честь, если вы и ваши спутники сможете встретиться со мной. Если вы согласны, то, пожалуйста, позвольте моему слуге провести всех вас ко мне. В противном случае, сообщите ему о вашем отказе, и более не утруждайте себя лишними вопросами. Секретность превыше всего.

Если персонаж, принявший послание, соглашается встретиться с советником, нокер провожает его к машине, которая ждет снаружи. Он также предлагает другим присутствующим персонажам пойти с ними и может подобрать по дороге тех, кто находится в другом месте. Во время поездки нокер хранит молчание, уклоняясь от возможных расспросов. Если персонажи будут настаивать, он скажет только, что советник ответит на все их вопросы, если сочтет нужным. Через десять минут после того, как машина подберет последнего персонажа, они прибудут в заведение “У Эмили”, шикарный ресторан в элитном районе города. Нокер проведет их внутрь, где персонажам предоставят освещаемую свечами отдельную комнату с длинным столом, накрытым для изысканного ужина.

За столом сидит Старец-Ши, одетый в хороший темно-зеленый костюм и потягивающий красное вино из хрустального кубка. Его длинные светлые волосы убраны в хвост, и персонажи замечают на нем украшения из золота и серебра. Он улыбается и слегка привстает, когда персонажи входят в комнату, представляясь им Канцлером Гейнсом. Затем он приветствует персонажей, указывая им на свободные места. Когда персонажи садятся, нокер занимает место за спиной у Канцлера, как будто бы стремясь защитить его от возможной опасности. В следующее мгновение в комнату входят два официанта, заносящие наваристые супы, салаты и аппетитные

главные блюда. Во время ужина Канцлер заводит интересный и учтивый разговор, обращаясь к каждому персонажу по имени.

После десерта в виде мороженого, политого сладким фруктовым соусом, Канцлер переходит непосредственно к делу. Перед тем как сообщить причины, в силу которых он призвал сюда наших героев, Канцлер просит персонажей принести Клятву Секретности, обязывающую их никогда и никому не рассказывать о том, что он собирается поведать им. Если персонажи отказываются сделать это, он благодарит их за проведенное с ним время и поручает нокеру развести всех по домам. В этом случае Канцлер Гейнс вряд ли обратится к ним в будущем и подыщет других подменышей для того, чтобы решить проблему графа.

Если персонажи соглашаются принести Клятву, то она оказывается вариацией на тему Клятвы Защиты (стр. 211 базовой книги второй редакции Подменыши: Греза (Changeling: the Dreaming)). Им не требуется тратить пункты какой-либо из Черт на принесение клятвы, но, в том случае, если они все же разглашают информацию, которую они поклялись оберегать, их ожидает ужасное проклятье в виде неспособности хранить что-либо в тайне на протяжении следующих десяти лет.

Клятва Секретности

Подобно тому, как Туманы окутывают смертные разумы, и врата Аркадии остаются сокрытыми, я обязуюсь хранить знание, полученное мною здесь и сейчас. Пускай услышанные мною слова никогда не сорвутся с моих уст до тех пор, пока ночь не станет днем, а все тайное не станет явным.

Персонажи, приносящие эту клятву, получают дополнительный пункт временной Воли. Если Клятва нарушена, они, помимо всего прочего, теряют два временных пункта Воли.

После того как персонажи приносят клятву, Канцлер объясняет, что неизвестные воры пробрались в твердыню графа и скрылись с предметом чрезвычайной ценности – графским стягом. Как известно большинству подменышей, стяг аристократа является символом его власти над принадлежащими ему землями. Утрата стяга считается тяжелейшим проступком и представляет огромный позор для его владельца. К счастью, известия о краже не продвинулись дальше узкого круга доверенных лиц, так как именно Канцлер обнаружил исчезновение стяга во время своей поздней прогулки. В настоящее время стяг заменен химерической копией, благодаря чему известия о его исчезновении не успели распространиться. Тем не менее, в лучшем случае, это лишь временная мера. Ситуацию ухудшает и то, что через три дня владения графа должен посетить герцог, а его вряд ли удастся одурачить поддельным знаменем. Граф желает, чтобы стяг был

возвращен до прибытия герцога, и Канцлер просит персонажей взяться за выполнение этой миссии.

Если персонажи соглашаются, Канцлер Гейнс вручает им конверт с единственной имеющейся уликой в виде членской карты видеопрокатного салона «Голливуд». На одном конце карты проделано отверстие, которое позволяло носить ее со связкой ключей. Пластик на этом конце карты надорван, как если бы она зацепилась за что-то и упала на землю, когда вор в спешке уносил ноги. На карточке нет имени, но есть членский номер.

Если персонажи интересуются наградой, советник с удивлением отмечает, что сама по себе возможность услужить графу должна быть достаточной наградой для верных ему подменышей. Тем не менее, он сообщает, что благосклонность графа, несомненно, проявится в бесчисленном количестве различных приятных мелочей и станет хорошим заделом на будущее. Тем, кто будет настаивать на материальной компенсации, он предложит обычные деньги смертных или другие небольшие дары, включая по три камня грез на каждого из Китэйнов. В этом случае, каждый камень грез будет содержать по 3 пункта Гламура.

Перед тем, как отпустить персонажей, советник проинструктирует их по поводу того, как с ним можно тайно связаться.

Сцена Вторая: Вы должны Вернуть это Завтра до Одиннадцати Часов

Обладая членской карточкой, персонажи могут с легкостью найти видеопрокатный салон. Более того, один или несколько персонажей могут быть уже знакомы с этим местом, так как “Прокат Голливудского Видео” расположен не в самой зажиточной части города. Если никто из них не знает, где находится это место, то они могут определить его местонахождение при помощи телефонной книги. Салон работает до 11 часов вечера, благодаря чему персонажи еще успеют заскочить туда после встречи с Канцлером Гейнсом.

Окна салона заклеены плакатами, рекламирующими недавно поступившие в прокат фильмы. Персонажи, которые заходят вовнутрь, видят полки, заставленные сотнями видеокассет в дюжинах различных категорий и табличку "Только для взрослых", висящую над дверью, которая ведет в заднюю комнату. Горсточка посетителей пытается подобрать себе подходящее развлечение на ночь, тогда как один из продавцов расставляет на полках новые кассеты, выбирая их из кучи фильмов, лежащей возле кассы. Второй продавец стоит за компьютером, ожидая покупателей. Над его головой висит объявление, оповещающее о том, что “Голливудское Видео” с недавних пор вводит новую услугу, доставляя видеокассеты на

дом. Всего лишь за пять долларов, салон доставит любой наличествующий у него фильм по указанному адресу.

Членская карточка принадлежит Юноше-красной шапке, известному среди обычных людей под именем Марка Шейкера; в результате этого, основная задача персонажей в ходе этой сцены состоит в том, чтобы узнать его имя и адрес. Существует несколько способов, с помощью которых они могут добыть эту информацию. Ниже описано несколько из наиболее вероятных методов, хотя, на самом деле, персонажи могут воспользоваться любым другим способом, который их Рассказчик сочтет разумным и приемлемым.

• Персонажи могут позвонить в салон и заказать фильм, используя при этом членский номер, указанный на карточке. Уже достаточно поздно и потому вполне естественно, что клерк не обращает внимания на то, что звонящий не называет своего имени, ограничиваясь только членским номером. Он просто благодарит его, обращаясь к нему “мистер Шейкер”, а затем зачитывает адрес Шейкера для того, чтобы получить подтверждение его правильности.

• Персонажи могут лично взять фильм напрокат. Уплатив соответствующую сумму, покупатели подписывают распечатанный чек, на котором указано их имя и адрес. После того, как персонажи делают это, клерк бросает на них короткий, удивленный взгляд и спрашивает: "Новые друзья Марка?" Если персонажи дают утвердительный ответ, то клерк произносит нечто вроде "Я же сказал ему сначала позвонить. Несколько дней назад он потерял свою карточку, и кто-то может прийти сюда и воспользоваться ею, а мне бы этого чертовски не хотелось". После этого клерк продолжает болтать еще минуту или около того, интересуясь состоянием здоровья Марка и последними подробностями из его жизни. Если персонажам удастся нормально сыграть избранную ими роль, то все будет хорошо.

• Персонажи могут применить силу в отношении клерка и потребовать от него нужную им информацию. Не желающий вступать в драку на рабочем месте, клерк вбивает членский номер в компьютер, а затем сообщает персонажам необходимые им адрес и имя. Другие покупатели оказываются шокированы всеми этими событиями и пытаются убежать из салона, если, конечно же, персонажи не останавливают их. Как только наши герои покидают салон, оставшийся там клерк вызывает полицию.

• Персонажи могут произвести небольшую диверсию для того, чтобы увести клерка подальше от компьютера, после чего воспользоваться этой возможностью и узнать нужную им информацию. Подходящими вариантами диверсии являются громкий спор, переворачивание полки с видеокассетами или же попытка вломиться в салон через переднее окно. Подобные происшествия могут отвлечь клерка от компьютера не более

чем на одну или две минуты. Успешный бросок Восприятия + Компьютера (шестая сложность) позволяет персонажам получить имя и адрес Шейкера прежде, чем клерк вернется к компьютеру. В случае неудачи, персонаж может попытаться сделать бросок Ловкости + Маскировки против Восприятия + Бдительности клерка (пять кубиков), чтобы поспешно отступить от компьютера, оставшись незамеченным. Если клерку удается набрать больше успехов, то он сразу же замечает персонажа и немедленно начинает угрожать тем, что вызовет полицию.

• Персонажи могут объяснить клерку, что они ищут владельца карточки, и придумать какую-либо подходящую причину, которая объясняла бы их настойчивое желание найти его. Успешный бросок Манипулирования + Хитрости или Манипулирования + Запугивания (сложность 7) позволяет, в конечном счете, преодолеть нежелание клерка разглашать конфиденциальную информацию, если, конечно же, придуманная персонажами история является достаточно приемлемой. Менее приемлемая история повышает сложность броска до 8, тогда как выдумки исключительной бредовости приводят к сложности 9. Персонажам действительно понадобится убедить клерка в истинности своих намерений; вы не должны разрешать игрокам получать нужную им информацию с помощью одного броска кубика.

Сцена Третья: Дом, Милый Дом

Маленькая, однокомнатная комнатка Шейкера находится на третьем этаже шестиэтажного дома, расположенного на боковой улице возле видеосалона. Для того чтобы найти ее, требуется не больше пятнадцати минут, даже если персонажи абсолютно незнакомы с этим районом.

К переднему крыльцу ведет изрядно покосившаяся небольшая лесенка, на которой не хватает одной ступеньки. Несколько разбитых окон закрыты картонками и досками, тогда как высокие сорняки абсолютно беспрепятственно прорастают через заржавевшую ограду, сделанную из металлической сетки. Одинокая лампочка над дверью судорожно мигает, тогда, как краска широкими полосами отслаивается от стен. Оштукатуренные стены внутри подъезда покрыты пятнами и выбоинами. Ступеньки сопровождают отчаянным скрипом каждый новый шаг, а в одной из квартир второго этажа раздаются приглушенные звуки рок-н-ролла. Еще несколько лампочек заливают всю эту каритну тусклым светом.

Дверь в квартиру Шейкера легко поддается, а быстрый осмотр позволяет определить, что кто-то несколько ранее открыл ее силой. Внутри персонажи обнаруживают полностью перевернутую квартиру. Мебель опрокинута вверх дном; ящики стола и шкафы стоят распахнутыми, а их содержимое разбросано по полу. Хотя все это выглядит практически

безнадежной задачей, персонажи все же могут обнаружить две улики. Успешный бросок Восприятия + Бдительности (сложность 4) позволяет обнаружить пару заляпанных маслом комбинезонов, лежащих в куче грязной одежды; комбинезоны помечены именем “Марк” и на них можно заметить нашивку "Авторемонтная Мастерская Дуга и Дейва." Персонаж, который специально осматривает мусорное ведро, стоящее на кухне, и делает успешный бросок Восприятия + Бдительности (сложность 8) находит пустой спичечный коробок, где указано название, телефонный номер и адрес гостиницы “Десять Долларов”.

Когда персонажи покидают квартиру, в подъезде царит темнота, хотя, если кто-то остается стоять на страже в коридоре, то третий этаж не погружается во мрак, подобно оставшейся части подъезда. Смутно различимая фигура дожидается персонажей на втором этаже, стоя перед последней ступенькой. Если персонажи зажигают свет, то фигура каким-то образом остается окутанной тенями, в результате чего все попытки опознать ее оказываются безуспешными. Успешный бросок Восприятия + Бдительности (сложность 9) позволяет персонажу заметить нечто напоминающее копытца.

Незнакомец обращается к персонажам с просьбой уделить ему хотя бы несколько мгновений. Он рассказывает подменышам, что ему известны их намерения и что он хотел бы, чтобы персонажи передали ему знамя графа в том случае, если им удастся найти его. Незнакомец объясняет им, что он является представителем организации, которая стремится вернуть дни, предшествовавшие Воссоединению, когда простолюдины сами управляли своей судьбой и не должны были склоняться перед величественными лордами Ши, пресмыкаясь перед ними. Неизвестный говорит очень страстно и хватается за любую положительную реакцию со стороны персонажей, всеми силами пытаясь настроить персонажей против Ши. Если это не срабатывает, то он обращается к жадности героев, предлагая удвоить любую плату, которую пообещал им граф. В том случае, если подменыши все же отказываются, то незнакомец исчезает в облаке тьмы, заявляя напоследок, что те, кто отказывали ему, очень сильно потом об этом жалели.

Этой фигурой, на самом деле, является Оливер "Кровавый Рог" Кресс, Неблагой сатир, принадлежащий к тайному обществу Мятежников (страница 46 книги *Аристократы: Сияющие Воинство* (Nobles: The Shining Host**)).** Эта радикальная организация отвергает монархию и стремится положить конец власти Ши. Кровавый Рог не испытывает особенного желания сражаться, особенно, учитывая то, что он сейчас один. В случае атаки, он старается скрыться, используя колдовство Странствий, именуемое Мгновенным Переходом

(страница 208, базовой книги второй редакции *Подменыши: Греза* (Changeling: the Dreaming)). Способность Кровавого Рога окружать себя пологом тьмы происходит от его плаща, Сокровища умеренной силы.

Сцена Четвертая: Все Труды этого Дня

К тому моменту, когда персонажи покидают квартиру Шейкера, ремонтная мастерская, где он работает, уже оказывается закрыта. Если персонажи все же проникают в гараж и осматривают его, то они находят небольшую заднюю комнату с несколькими шкафчиками, видавшим виды карточным столом, тремя складными стульями и несколькими старыми календарями, демонстрирующими, в большинстве своем, прелести обнаженных женщин, раскинувшихся на мотоциклах и машинах.

Если персонажи посещают на следующий день гараж, то они замечают сногсшибательную женщину-Ши, которая оживленно беседует с седым богганом в комбинезоне механика. Двое Китэйнов стоят в кабинете со стеклянными стенами, куда ведет запертая дверь, но персонажи явственно могут рассмотреть, что женщина чем-то опечалена. Богган вытирает свои руки замасленной тряпкой и медленно качает головой, тогда как Ши очень быстро жестикулирует и что-то говорит. Спустя мгновение, богган беспомощно разводит руками и Ши быстро выходит из офиса и направляется к выходу из гаража. Персонажи чувствуют пикантный запах духов, когда она проходит мимо них, и, вдобавок к этому, они могут заметить гнев, пылающий в ее зеленых глазах. Успешный бросок Восприятия + Политики (сложность 8) позволяет персонажам узнать в ней леди Лиллиану Шэннон, которая входит в свиту барона Парке.

Персонажи могут попытаться переговорить с кем-то из фей (а то и с обоими), хотя им понадобится действовать очень быстро, чтобы догнать Ши прежде, чем она сядет в свою Тойоту Келика и уедет в неизвестном направлении. Она сердита из-за разговора с механиком и потому будет отвечать на вопросы персонажей коротко и сжато. Она не собирается беседовать на тему поисков Марка Шейкера или знамени, и, спустя несколько минут, она прерывает разговор и направляется к машине. Тем не менее, перед тем, как уехать, она подзывает к себе самого привлекательного из мужских персонажей, после чего просит его наклониться к окну машины и сообщает ему следующее. Лиллиана достаточно прозрачно намекает ему на то, что она готова пойти на все, чтобы увидеть знамя в руках у барона. Она так же сообщает, что награда для тех, кто поможет барону занять место графа, будет воистину значительной, но ее особая благосклонность ожидает того, кто принесет знамя ей, чтобы она смогла лично передать его барону.

Персонажи, которые представляются механику, узнают, что его зовут Дугласом Бендером, и он является одним из владельцев этого заведения. Подобно многим Старцам-богганам, он отличается несколько вспыльчивым нравом и немалой ворчливостью, но небольшая толика вежливости вполне способна смягчить его. Если персонажи интересуются Марком Шейкером, то Бендер с удовольствием рассказывает им о нем. Юная красная шапка является слабым местом старого боггана, так как Бендер любит Марка как сына. Сейчас он несколько беспокоится о нем, так как Шейкер не появился на работе вчера, а раньше этого никогда не происходило. Персонажи, которые решают сыграть на чувствах Бендера, получают быстрые и честные ответы на все вопросы, касающиеся Шейкера. В противном случае, им придется убедить его в том, что они действительно действуют в интересах Марка. Подобные попытки должны сопровождаться некой правдоподобной историей, как, впрочем, и успешными бросками Сообразительности + Хитрости (сложность 6). Если героям все же удается убедить Бендера, то богган рассказывает им, что Шейкер упоминал что-то о том, что он собирается провести несколько ночей в гостинице “Десять Долларов”, пока рабочие не починят его уборную. Он так же упоминает, будто бы Шейкер собирался остановиться в номере 13.

Сцена Пятая: 29 долларов за Ночь

Гостиница “Десять Долларов” представляет собой мотель с договорными ценами, который в основном рассчитан на мигрантов, бедных коммивояжеров и склонные к адюльтеру парочки, стремящиеся ненадолго уединиться. Комнаты являются маленькими и дешевыми и выделяются потрескавшейся краской очень бледного персикового оттенка, а так же оштукатуренными стенами и старыми коврами, которые исключительно грязны там, где они еще не полностью истерлись. У телевизоров нет пультов управления, и часть неоновой вывески давно уже перестала работать, в результате чего в ночи мигает надпись “Внутри Десять Куколок” (*Используется игра слов, которую передать в русском языке достаточно сложно – в оригинале название гостиницы выглядит как "Ten Dollar Inn" – в результате неработающей вывески оно превратилось в "Ten Doll In". Прим. Аваллаха*).

Полуночный визит

Если персонажам удается найти коробок спичек в квартире Шейкера, и они сразу же отправляются в гостиницу “Десять Долларов”, то наши герои оказываются там вскоре после полуночи, обнаруживая сонного служащего, который

дремлет за стойкой. Служащий оказывается обычным студентом колледжа, который рассказывает о том, что Шейкер остановился в номере 13, если персонажи дадут ему хотя бы 20 долларов. Кроме того, в этом случае очень хорошо срабатывает тактика запугивания и успешный бросок Манипулирования + Запугивания (сложность 4) позволяет им получить ту же самую информацию. За спиной служащего находится небольшой шкафчик для записок посетителям, причем для номера 13 было оставлено целых две записки. Еще за двадцать долларов (или соответствующую порцию устрашения), служащий позволяет персонажам ознакомиться с сообщениями, которые кто-то оставил для Шейкера. Первая записка написана Бендером, который интересуется у Шейкера, почему тот не появился на работе. Автором второго послания является некая Никки, которая спрашивает у Шейкера, где он, и сообщает ему, что она позвонит на следующий день.

Персонажи, которые решают осмотреть комнату Шейкера, обнаруживают, что дверь заперта. Судя по всему, номер пуст. Если персонажи вламываются туда или убеждают служащего открыть им дверь, то они видят штаны и рубашки, висящие на одиноком стуле, зубную пасту и щетку на ванном шкафчике и наполовину разложенный на небольшом столике пасьянс. Недопитая банка соды стоит на столике рядом с картами; на банке нет следов конденсации, и жидкость внутри является теплой и неприятной. Хотя кто-то явно жил здесь, создается впечатление, что владелец этого номера давненько не заходил сюда. Персонажам, которые решают остаться в комнате и подождать Шейкера, предстоит долгая ночь; эта загадочная красная шапка так и не возвращается туда.

Полуденная встреча

Персонажи, которые посещают гостиницу “Десять долларов” на следующий день, обнаруживают за стойкой лысеющего мужчину средних лет, который явно страдает переизбытком веса. Он одет в футболку с пятнами от пота и курит дешевую сигарету. Этот клерк может предоставить персонажам ту же самую информацию, что и дежуривший ночью напарник (номер комнаты Шейкера или доступ к его запискам), но при этом он потребует по тридцать долларов за каждую “услугу”. Запугать его несколько сложнее, чем сидевшего здесь ночью студента, и для этого потребуется успешный бросок Манипулирования + Запугивания (сложность 6).

Помимо всего прочего, Шейкер этим утром получает еще одно послание от Никки. Персонажи, которым удается завладеть им, обнаруживают следующее сообщение, записанное едва разборчивым почерком толстого клерка:

Кому: Марку Шейкеру
От: Никки (13:15)
Относительно: Не забудь, что сегодня в 21:00 мы встречаемся у меня. 5817, Западная Авеню, не 1758. Пожалуйста, приходи. Мы должны решить, что мы будем делать со всем этим.

Дальнейшее наблюдение за комнатой Шейкера не приносит никаких результатов, так как он так и не появляется там. Персонажам только остается отправиться на назначенную встречу и надеяться на лучшее.

Сцена Шестая: Как мало им Известно....

Следуя по адресу, указанному в послании Никки, персонажи находят магазин подержанной мебели, над которым находятся жилые квартиры. Дверь в подъезд, расположенная за магазином, закрыта, но в стене есть небольшое окошечко, через которое персонажи могут рассмотреть узкую лестницу, ведущую наверх. Кроме того, там же находится дешевый домофон и четыре кнопки, на одной из которых написано "2А - Н. Мур." Узкий переулок ведет к небольшому пятачку за магазином, где персонажи находят большую дверь, на которой написано "Только для служащих" и пару пожарных лестниц, ведущих к квартирам второго и третьего этажей.

Персонажи, которые вламываются в квартиру 2А, находят там несколько достаточно бедно меблированных комнат. В гостиной возле одной из стен возвышается старый, промятый диван, в дальнем углу аккуратно сложены несколько складных стульев, стоит переносная стереосистема и где-то с дюжину различных комнатных растений. Стены украшены фэнтезийными плакатами с драконами и единорогами. Небольшая кухня привлекает внимание лишь далеко не новой мебелью и практически полностью пустыми шкафами. Спальня так же исполняет функции художественной студии с разбросанными повсюду художественными принадлежностями и стоящими на двух мольбертах незаконченными работами. Для того чтобы полностью обыскать квартиру, требуется не больше десяти минут. Невзирая на все труды, персонажи не находят здесь графского стяга.

Персонажи могут дождаться того момента, когда все остальные феи соберутся на встречу. В 8:30 вечера, Юноша-эшу открывает дверь, расположенную за магазином, и входит туда. На ней черные колготки, военные ботинки и безразмерный темно-зеленый свитер. У нее смуглая кожа и черные волосы, которые завязаны в длинный хвост. Спустя несколько мгновений, на втором этаже зажигается свет. Терпеливые персонажи видят, как спустя пятнадцать минут к дому подходит еще два подменыша: Юноша-нокер в потертых джинсах и зеленой кожаной куртке, а так же Юноша-пак,

одетая в короткое платье из красного бархата и высокие белые сапожки. Нокер зажимает кнопку звонка в квартиру Никки, а затем произносит несколько слов в домофон, называя себя и пака Крекером и Бонни. Спустя мгновение раздается тихий писк, и обе феи оказываются внутри.

Если никто не прерывает их, то трое фей беседуют о не самых важных вещах до 9:15. Они ожидают Шейкера, но, в конечном счете, решают начинать без него, понимая, что он, судя по всему, уже не появится. Крекер достает стяг графа из большого внутреннего кармана своей куртки и бросает его на пол, бормоча при этом, что у него такое чувство, будто бы весь день десятки глаз следили за ним. Все трое начинают приглушенными голосами обсуждать сложившуюся ситуацию. То, что началось как достаточно невинная шутка, стало серьезной проблемой. Бонни, в конечном счете, предлагает не отдавать стяг этому “жуткому сатиру, которого знает Марк”. Она считает, что он не сможет гарантировать им безопасность и анонимность. Все трое меньше всего хотят, чтобы кто-то поймал их со стягом, так как наказание за это преступление будет очень суровым. Они приходят к выводу, что лучше будет анонимно вернуть его или просто выбросить в какой-то контейнер для мусора, но, при этом, Китэйны хотят дождаться Марка, чтобы принять окончательное решение. Около10:00, Крекер и Бонни покидают квартиру Никки, забирая с собой стяг графа.

Если персонажи прерывают собрание – независимо от того, происходит ли это в результате скрытого ожидания в квартире Никки, попытки выдать себя за Шейкера с последующим звонком в дверь или выбивания этой самой двери в разгар обсуждения, разгорающегося между тремя подменышами – то завершение этого вечера напрямую зависит от их действий. Никки и ее друзья всеми силами стремятся лишь к одному: любым образом избежать неприятностей. Они с радостью отдадут стяг персонажам, если те смогут убедить их в том, что они сохранят их имена в тайне. Если персонажи атакуют их, то все три феи вступают в бой в целях самозащиты, но при этом стараются использовать любую подходящую возможность для того, чтобы сбежать. Герои, использующие угрозы или пытающиеся запугать троицу Китэйнов, добиваются лишь того, что Крекер приходит в ярость. Если им удается как следует его разозлить, то он бросается на персонажей, чтобы прикрыть отступление Никки и Бонни, которые, в свою очередь, хватают стяг и бегут к пожарной лестнице, что, в свою очередь, может привести к занимательной погоне по городским улицам.

Финал и нераскрытые моменты

Рассказчики, которым хотелось бы разбавить свою хронику небольшим сражением, могут устроить его именно в

этот момент. Шпионы барона Парке являются очень скрытными и умелыми, и потому они без труда могут проследить за персонажами до места встречи, рассчитывая отобрать у них стяг сразу же после того, как нашим героям удастся завладеть им. Если персонажи уже работают на барона, то Лиллиана Шэннон может устроить им засаду, рассчитывая самостоятельно передать знамя барону и присвоить себе все их достижения. В том случае, если персонажи отвергают предложение Кровавого Рога, то он может, невзирая ни на что, узнать о встрече и заявиться туда вместе со своими громилами. Оливер может отдать приказ разобраться со всеми подменышами, находящимися в квартире Никки, предоставляя персонажам, тем самым, прекрасную возможность проявить себя в бою бок о бок с тремя другими феями. Впрочем, с таким же успехом, он может попытаться дискредитировать их, заявив, что они работают на него, и заставив их оправдываться.

Как только персонажам удается завладеть стягом, они должны решить, что же они сделают с ним. Предположительно, они свяжутся с Канцлером Гейнсом и передадут знамя ему, оказав тем самым графу очень ценную и важную услугу. Им так же будет дарована аудиенция, в ходе которой граф лично выразит им свою признательность, напомнив, впрочем, о том, что им следует держать все произошедшее в тайне. Хотя данное обстоятельство мешает ему открыто провозгласить персонажей героям, он может наградить их иным образом. Послужив ему единожды, они могут со временем получить возможность оказать ему еще одну услугу, и это "покровительство" непременно принесет им славу.

Тем не менее, если персонажи передают стяг барону Парке или Кровавому Рогу, то перед Рассказчиком оказывается несколько любопытных вариантов выбора. Как отреагирует герцог, узнав о том, что граф утратил свой стяг? Если стяг окажется в руках барона Парке, то будут ли услышаны его заявления о том, что граф не заслуживает принадлежащему ему титула и сам Парке должен занять его место? Если знамя окажется в руках Кровавого Рога, то, как он будет использовать его в своем крестовом походе против Ши?

Если персонажи передают стяг графу, то у них все равно остается ряд вопросов без ответов, которые могут послужить отправными пунктами для будущих приключений. Кто такой Кровавый Рог и чем именно занимается его организация? Как проявится его обещание отомстить отказавшим ему Китэйнам? Что предпримет барон Парке? Что будет с тремя ворами? Куда исчез Марк Шейкер и что произойдет в том случае, если он все же вернется и узнает, что сделали персонажи?

Мир политики фей является очень беспокойным и непостоянным. Независимо от желания персонажей, они уже оказались в очень непростой ситуации. Находясь между тремя противоборствующими силами, им, в лучшем случае, удастся

заключить союз с одной из них, став заклятыми врагами двух оставшихся. Последствия подобного выбора действительно могут стать основой для очень интересной истории.

Персоналии

Следующие персонажи играют важную роль в проведении приключения "Захват Флага". Они полностью описаны здесь для того, чтобы в максимальной степени облегчить задачу Рассказчика.

Канцлер Пайпер Гейнс (Благородный Аристократ)

Воспоминания Пайпера Гейнса об Аркадии являются до боли смутными и разобщенными, но одну вещь он помнит точно - он всегда служил графу. На Земле он уже доказал свою незаменимость, сорвав два покушения, подстроенных враждебными его сюзерену лордами. Он всегда советовал графу прежде всего помнить о потребностях простолюдинов, ибо лишь подобное отношение сможет доказать то, что Ши действительно являются наиболее подходящими правителями земель фэйри. Хотя Пайпер разбирается в искусстве войны так, как и подобает Благому рыцарю, открытым сражениям он всегда предпочитал не менее опасную арену политики и интриг. Его познания в этой области принесли ему место канцлера десять лет назад, и, с тех пор, он не раз доказывал, что занимает его по праву.
Двор: Благой
Наследия: Регент/Мастер Загадок
Дом: Дугал
Обличье: Старец
Кит: Ши
Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2
Социальные: Харизма 4, Манипулирование 5, Внешность 5
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 3, Уклонение 2, Эмпатия 3, Экспрессия 3,
Проницательность 3, Хитрость 4,
Навыки: Стрельба из лука 2, Этикет 4, Лидерство 3, Фехтование 3, Актерство 2, Соблазнение 2
Познания: Гримуары 4, Правоведение 3, Лингвистика 2, Политика 4,
Искусства: Обман 3, Предсказание 4, Правление 4
Королевства: Люди 3, Феи 4, Предметы 1, Места 2
Дополнения: Химера 2, Контакты 4, Память 1, Ресурсы 3, Титул 2
Гламур: 7
Банальность: 6

Воля: 9

Внешний вид: Канцлер Гейнс является Благим Старцем-Ши, который всегда носит хорошие костюмы, сшитые из темно-зеленого или синего материала. Он достаточно худощав, и его начисто выбритое, улыбчивое лицо так же отличается некоторой худобой. Его длинные, серебристые волосы обычно завязаны в хвост и перехвачены небольшим серебряным украшением, напоминающим кельтский узелок. Он никогда не расстается с несколькими серебряными и золотыми украшениями, включая кольца, одно или два ожерелья, а так же сережки в обоих ушах. У канцлера слегка искривлено левое колено, в результате чего при ходьбе ему приходится пользоваться тростью.

Советы по отыгрышу: Вы верите в справедливость правления Ши и, в частности, в справедливость правления графа. Ши всегда заботились о простолюдинах, и они будут делать это даже в том случае, если простолюдины слишком неблагодарны и не знают, что же, на самом деле, хорошо для них. Вы считаете службу графу особенно почетной и очень удивляетесь тому, что кто-то может относиться к этому иным образом. Ваша долгая служба приучила вас к роскоши и у вас развилась любовь к красивым вещам. Тем не менее, вы с удовольствием делитесь ими в случае необходимости с теми, кто лишен их, демонстрируя при этом те положительные моменты, которые приносит служба Ши.

Цитата: *Я верю, что вы осознаете, какую честь оказал вам граф, доверяя эту сложную задачу вашей группе. Если вы преуспеете, то, без сомнения, заслужите его благосклонность. Да, кстати, вы не могли бы передать бренди, если вам не сложно?*

Оливер "Кровавый Рог" Кресс (Дьявольский Интриган)

Оливер Кресс был обычным уличным копом, питавшим пристрастие к оккультным и мистическим романам, когда поток Гламура, вызвавший Воссоединение, открыл ему его истинную природу. Будучи на протяжении долгого времени защитником невинных, он был поражен событиями Ночи Железных Ножей и последующей Войны Соответствия. Хотя он верил в важность власти и дисциплины, Оливер был убежден в том, что власть должна принадлежать тем, кто действительно заслуживает ее. Действия Ши демонстрировали то, что они абсолютно не достойны того превосходства, о котором они неустанно повторяли. Он присоединился к бунтарским представителям Неблагого Двора и, в конце концов, вступил в ряды Мятежников, организации, посвятившей себя свержению власти Ши.

Двор: Неблагой

Наследия: Зверь/Паладин

Дом: Простолюдин (Мятежники)
Обличье: Старец
Кит: Сатир
Физические: Сила 4, Ловкость3, Выносливость 5
Социальные: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешность 1
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 4, Уклонение 4, Запугивание 4, Проницательность 1, Знание Улиц 4, Хитрость 4
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное Оружие 3, Фехтование 3, Поиск 3, Безопасность 3, Маскировка 4,
Познания: Гримуары 2, Расследование 2, Оккультизм 3
Искусства: Обман 4, Фокусы 4, Странствия 5
Королевства: Люди 3, Феи 5, Предметы 3, Места 2
Дополнения: Химера 3, Контакты 3, Ресурсы 3, Сокровище 3
Гламур: 6
Банальность: 8
Воля: 8

Внешний вид: О внешности Оливера Кресса известно очень немногое, если, конечно же, не считать того, что он является сатиром. Некоторые из тех, кто беседовали с ним, упоминали периодически мелькавшие перед их глазами роскошные предметы одежды, но, к сожалению, Кресс никогда не расстается с химерическим черным плащом, который окутывает его тенями и мешает окружающим рассмотреть его как следует. Лишь изредка мелькающие копытца и небольшие дырочки, которые его рожки проделали в капюшоне плаща, выдают кит Оливера. Ходят слухи о том, что его рога окрашены в темно-красный цвет, что придает некоторого веса историям о том, что в молодости он проводил немало времени с красными шапками.

Советы по отыгрышу: Вы строите заговоры и плетете интриги в ожидании того дня, когда Ши осознают, что они больше не являются исконными правителями мира фей. Простолюдины вполне неплохо справлялись со своими проблемами на протяжении многих столетий, и возвращение Ши принесло с собой только боль и страдания. Вы не остановитесь ни перед чем ради достижения своих целей и на ваших руках уже достаточно крови. Вам сложно оставаться спокойным, когда вы убеждаете других Китэйнов помочь вам в вашем деле; кровь вашего кита воистину горяча, и если вы слишком много думаете о тех преступлениях, которые уже успели совершить Ши, то в вашем сердце пробуждается гнев. Вы не любите, когда вам отказывают, и вы всегда запоминаете тех, кто осмелился сделать это, особенно в том случае, если они служат Ши.

Цитата: *Если ты не видишь того, что Ши не остановятся до тех пор, пока не превратят всех в рабов, то ты действительно*

заслуживаешь этого. Жалкий лизоблюд! Я не забуду того, что ты совершил.

Лиллиана Шэннон (Коварная Лисица)

Лиллиана Шэннон всегда стремилась доказать что-то как себе, так и окружающим. Будучи дочерью Ши из Дома Эйлунд, изгнанного за попытку убийства своего законного лорда, она была вынуждена жить с клеймом дочери предателя, что далеко не самым лучшим образом отразилось на ее репутации. Она покинула свой родной дом и отправилась на поиски нового двора, где ей бы удалось избежать пагубного влияния имени своего отца, и заслужить должное отношение. Лиллиана заняла незначительное место при дворе барона Парке и начала делать все для того, чтобы доказать свою ценность. Ее умение добывать информацию быстро позволило ей заслужить уважение барона, но обратной стороной медали стал долгий перечень недовольных любовников, которыми она обзавелась в процессе этого. В данный момент она является одним из самых ценных "детективов" барона, и похищенное знамя предоставляет ей прекрасную возможность еще раз продемонстрировать свою незаменимость.
Двор: Благой
Наследия: Придворный/Павлин
Дом: Эйлунд
Обличье: Юноша
Кит: Ши
Физические: Сила 1, Ловкость3, Выносливость 3
Социальные: Харизма 4, Манипулирование 3, Внешность 6
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 1, Уклонение 2, Экспрессия 3,
Запугивание 3, Проницательность 1, Хитрость 3
Навыки: Вождение 2, Этикет 3, Огнестрельное Оружие 1, Лидерство 1, Фехтование 2,
Познания: Компьютер 1, Загадки 3, Гримуары 2, Расследование
4, Политика 2,
Искусства: Изначальность 3, Правление 1
Королевства: Люди 1, Феи 2, Предметы 2, Места 2
Дополнения: Контакты 1, Мечтатели 2, Ментор 2, Ресурсы 2
Гламур: 5
Банальность: 3
Воля: 5

Внешний вид: Представляя собой классический образец красоты женщин-Ши, эта Юноша обладает рыжими волосами, волнами ниспадающими до ее талии и отдаленно напоминающими львиную гриву. У нее большие,

миндалевидные глаза, а пухлые губы всегда выглядят чуточку надутыми. Тем не менее, странное ощущение расчетливости, скрывающейся за всей этой красотой, несколько портит общее впечатление, в результате чего Лиллиана может показаться немного холодной. Она предпочитает носить белые блузки с кружевными воротничками, туго охваченные пояском, и обтягивающие брюки темных цветов. Она не использует косметику и носит очень немного украшений, ограничиваясь обычно парой круглых серебряных сережек и простой серебряной цепочкой на шее.

Советы по отыгрышу: Вы являетесь красивой, умной и одаренной девушкой и прекрасно знаете это. Вы гораздо лучше всех тех, кто окружает вас, и каждый из них, по сути, является еще одной ступенькой, которую вам нужно преодолеть. Другие Китэйны, прежде всего, являются необходимыми инструментами, а их эмоции – рычагами управления, которые помогают использовать их так, как это нужно вам. Легче всего манипулировать мужчинами, так как их мозги обычно перестают работать после одного взгляда на вас, и секс является для вас идеальным воплощением принципа “два удовольствия в одном”, доставляя вам немало приятных мгновений и, в то же время, позволяя добиваться своих целей. Вы служите барону Парке не столько из верности Дому, сколько ради удовлетворения своих собственных амбиций. Если барон возвысится в феодальной иерархии подменышей, то это неизбежно приведет к возвышению того, кто оказал ему наибольшую помощь. Никто не сможет встать у вас на пути. Надолго, по крайней мере.

Цитата: *О, да, как хорошоооо! Мммммммммммм…Ты достал те фотографии, о которых я тебя просила? Нет! Что значит, “нет”! <звук удара> Убирайся из моей кровати, ублюдок! От тебя нет никакой пользы!*

Дуглас Бендер (Отеческий Механик)

Детство Дугласа Бендера проходило в компании отдельных запчастей и почти целых подержанных машин, стоящих за авторемонтной мастерской его отца. Он и его брат покинули школу для того, чтобы работать в мастерской после смерти отца, который умер в результате сердечного приступа, и им двоим удалось не только удержать ее на плаву, но и обеспечить пропитание семьи. Со временем они заслужили репутацию надежных и умелых ремонтников, и мастерская постепенно начала процветать. Однажды, когда Дейв свалился от сильного гриппа, Дуг работал практически круглые сутки для того, чтобы разобраться со всеми заказами. В одну из ночей на Дуга что-то нашло, и он закончил работу, на которую должно было уйти около трех дней, всего за одну ночь. Во время этой ночи он пережил яростный прилив сил, который

повлек за собой воистину удивительную скорость и качество работы. Он был настолько поглощен необходимостью закончить вовремя, что заметил открывшийся ему новый мир только на следующее утро, когда он наконец-то решил сделать небольшой перерыв.
Двор: Неблагой
Наследия: Насмешник/Ремесленик
Дом: Простолюдин
Обличье: Старец
Кит: Богган
Физические: Сила 2, Ловкость3, Выносливость 4
Социальные: Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 3, Драка 3, Уклонение 3, Эмпатия 1, Знание Улиц 1
Навыки: Ремесла 4, Вождение 3, Обучение 2, Починка 4, Безопасность 2,
Познания: Автомобили 3, Загадки 2, История 2, Наука 1
Искусства: Изначальность 4
Королевства: Люди 1, Феи 2, Предметы 5
Дополнения: Контакты 1, Память 1, Ресурсы 3, Сокровище 1
Гламур: 4
Банальность: 5
Воля: 7

Внешний вид: Даже когда он находится за пределами своей авторемонтной мастерской, этот Старец-богган часто одет в джинсовый комбинезон, черную футболку и крепкие рабочие ботинки. Его бейсбольная кепка скрывает первые признаки лысины, а его короткая русая бородка и усы уже успели подернуться сединой. Создается впечатление, будто бы он пристально изучает каждого незнакомца, который попадается ему на пути, демонстрируя нейтральное отношение к тем, кто ему не нравится, но, при этом, оказываясь очень дружественным и открытым в общении с друзьями и близкими. Его толстопалые руки выглядят несколько неуклюжими, хотя, на самом деле, это не так. Чаще всего он носит в заднем кармане своего комбинезона старую тряпку, покрытую пятнами от масла, хотя, не менее часто, ее можно заметить у него в руках.

Советы по отыгрышу: Подобно большинству богганов вы любите ручной труд. Вы и ваш брат вступили во владение авторемонтной мастерской вашего отца еще тогда, когда вы учились в школе, и ваш Кризалис только усилил вашу любовь к избранному вами ремеслу. Подобно большинству Старцев вы бываете несколько раздражительным, особенно тогда, когда кто-то из молодежи крутится у вас под ногами. Им очень не хватает воспитанности и потому вам часто кажется, что с этим миром что-то не так. Тем не менее, если кто-то из молодых

отличается хорошими манерами то, возможно (только возможно!), с ним действительно все в порядке. Вы питаете некоторую слабость к тем, от кого отвернулась удача, и вы действительно способны поверить на слово. Большинство людей оказываются не такими уж и плохими, если вы дадите им еще один шанс – или хотя бы полшанса. Тем не менее, вы испытываете очень сильный дискомфорт, оказываясь в обществе Ши. На самом деле, они еще хуже, чем всякая нахальная молодежь.

Цитата: *Да, господин, мы закончим с этим еще до конца завтрашнего трудового дня. Нет, господин, вам ни о чем не стоит беспокоиться. Мы заменим поцарапанное крыло точно таким же и подберем соответствующий цвет.*

Никки Мур (Голодающий художник)

Никки Мур всегда питала особый интерес к живописи и рисованию. Несмотря на ее выдающийся талант, ей до сих пор не удалось найти подходящих покупателей, и потому Никки приходится работать в своей маленькой квартирке, надеясь на то, что в один из дней к ней придет слава и признание. Она впервые встретилась с Крекером в панковском клубе, куда она пришла со своей подругой Бонни для того, чтобы слегка выпустить пар. Хотя этот нокер был груб и не слишком-то красив, ему хватало энергии и некоего животного очарования, которые привлекли внимание Никки. Благодаря его влиянию она гораздо чаще начала обращаться к своей истинной натуре. В одну из ночей, Крекер представил ее Марку Шейкеру, своему старому другу. Поддавшись мгновенной слабости, она решила принять участие в проделке, которую задумал Марк, и помогла ему украсть стяг графа. Только после этого Марк рассказал ей о том, что его наняли для того, чтобы устроить эту “проделку” и, в этот момент, в Никки проснулся непривычный для ее рода прагматизм.

Двор: Благой
Наследия: Трубадур/Фаталист
Дом: Простолюдин
Обличье: Юноша
Кит: Эшу
Физические: Сила 1, Ловкость3, Выносливость 2
Социальные: Харизма 3, Манипулирование 2, Внешность .3
Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 2, Атлетика 1, Уклонение 1, Эмпатия 3, Экспрессия
2, Проницательность 3, Знание Улиц 1
Навыки: Ремесла 2, Painting 3, Актерство 2, Маскировка 1
Познания: История Искусства 2, Загадки 2, Гримуары 1, Лингвистика 1, Оккультизм 2, Наука 1

Искусства: Фокусы 2, Предсказание 2
Королевства: Люди 1, Феи 1, Места 3
Дополнения: Химера 1, Контакты 1, Ментор 3, Ресурсы 1
Гламур: 4
Банальность: 3
Воля: 4

Внешний вид: У этой Юноши-эшу очень хрупкое телосложение и роскошные черные волосы, которые она обычно завязывает в длинный хвост. Она предпочитает носить черное и, обычно, ее одежда состоит из черных колготок, черного свитера с высоким горлом и черных ботинок. Когда Никки все же нарушает эту монохромность, то, в большинстве случаев, она делает это с помощью еще одного безразмерного свитера темного цвета. У нее очень пронзительный взгляд, который может быть неприятным, навеивая мысли о том, будто бы она изучает окружающих, рассчитывая использовать их, тем или иным образом, для своего творчества.

Советы по отыгрышу: Вы всегда питали особую страсть к экспрессии, что во многом было связано с кровью эшу, текущей в ваших жилах, но вместо слов и рассказов, ваш талант чаще воплощался в образах и картинах. Ваше искусство требовало уединения, результатом чего, зачастую, становилось противостояние с вашей истинной природой. Время от времени, ваша потребность в общении превозмогала вашу самодисциплину. В подобных случаях, вы превращались в дикое и распущенное существо, использующее все доступные возможности и забывающее об опасности ради нескольких мгновений наслаждения. После этого, вы обычно задумывались над тем, что же случилось с вами, и обещали себе быть более сдержанной в будущем.

Цитата: *Ты знаешь, я бы действительно хотела потанцевать сегодня вечером, но я уже почти закончила эту картину и потому, наверное, мне стоит остаться дома и завершить работу. <пауза> Хотя черт с ней, идем!*

Крекер (Мятежный Панк)

Мать Крекера была проституткой, у которой вечно не хватало на него времени, и, вдобавок к этому, он никогда не знал своего отца. В детстве ему пришлось научиться выживать на улицах и заботиться о себе, часто оказывая различные услуги "коллегам" его матери. Его тесное знакомство с плотскими аспектами человеческой жизни заметно облегчило его общение с девушками и недавно он зачаровал сразу двух смертных женщин просто смеху ради. Еще в юности он познакомился с Марком Шейкером, который помог ему привыкнуть к новой жизни в качестве подменыша. Они совершили практически все возможные мелкие преступления, и досье Крекера вполне могло поспорить по своей толщине с

"Войной и Миром" Толстого. Когда Марк предложил сыграть небольшую шутку с вымпелом, Крекер не задумываясь поддержал его, радуясь любой возможности устроить какую-то каверзу. Тем не менее, после того, как все было сделано, и Марк внезапно исчез, Крекер начал беспокоиться о том, что, возможно, на этот раз они действительно перешли черту.
Двор: Неблагой
Наследия: Глупец/Странник
Дом: Простолюдин
Обличье: Юноша
Кит: Нокер
Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 2
Социальные: Харизма 4, Манипулирование 1, Внешность 1
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 2
Таланты: Атлетика 2, Драка 4, Уклонение 3, Запугивание 2, Знание Улиц 4
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное Оружие 1, Фехтование 2, Поиск 1, Безопасность 2, Маскировка 2
Познания: Компьютер 1, Правоведение 1, Местная География 2, Медицина 1
Искусства: Изначальность 1, Странствия 2
Королевства: Феи 1, Предметы 2, Места 2
Дополнения: Контакты2, Ментор 1, Ресурсы 1, Свита 1
Гламур: 4
Банальность: 4
Воля: 4

Внешний вид: Этот Юноша-нокер всеми силами пытается создать образ истинного нокера-панка. Он носит тяжелые военные ботинки, крайне изорванные и покрытые подозрительными пятнами джинсы, а так же старую кожаную куртку зеленого цвета, разрисованную символами и названиями современных групп. Его волосы подстрижены настолько коротко, что напоминают щетину, и, вдобавок к этому, Крекер проколол себе оба уха (левое – дважды), нос и правую бровь. На задней части его левой руки красуется татуировка в виде большого паука. Кроме того, у Крекера рябые и слегка запавшие щеки, как если бы он уже долгое время недоедал.

Советы по отыгрышу: Вы являетесь истинным дитем современного мира, пропащей душой, дрейфующей в море отрицания и бунтарства, которая всячески старается принизить и задеть тех, кто лучше ее, чтобы ни в коем случае не показать, насколько она завидует им. Вы постоянно находите неприятности на свою голову и у вас горячий нрав, в результате чего вы искренне считаете, что в этом мире нет ничего лучше хорошей драки. Многие из ваших друзей считают так же, и вы очень часто устраиваете с ними кулачные поединки, делая это просто из скуки. Вы уже много лет дружите с Марком

Шейкером, хотя при этом вы всегда немного завидовали его бойцовским навыкам. Впрочем, он же красная шапка, и поэтому это совсем неудивительно. У него обычно всегда полно прекрасных идей относительно того, как втравить себя в неприятности, и поэтому с ним никогда не бывает скучно.

Цитата: *Давай-ка въедем в этот маленький магазинчик на нашей крошке-машинке. Мне всегда нравилось забегать сюда – в конце концов, при этом ты получаешь не только наличку, но и находишь, чего пожрать. А потом, заедем к Диане и Шине – я думаю, что им найдется, что нам показать…*

Бонни (Кокетливая Фанатка)

Будучи единственной дочерью двух безликих представителей среднего класса, Бонни является испорченной маленькой девочкой, которая всегда привыкла получать то, что она хочет. Еще в детстве она научилась обводить своего отца вокруг своего же маленького пальчика и с тех часто применяла это бесценное умение по отношению к другим мужчинам. Большую часть своей юности она потратила на посещение концертов и чтение низкопробных фэнтезийных романов. Когда ее отец недавно потребовал, чтобы она наконец-то определилась, чем она собирается заниматься в жизни, Бонни решила, что карьера косметолога будет достаточно интересной для нее и позволит встретиться ей с множеством новых людей. Именно на работе она познакомилась с Никки, и эти двое очень быстро подружились, невзирая на то, что Бонни не слишком-то успешно поработала с ее волосами. Тем не менее, с тех пор она действительно научилась многому благодаря постоянной практике. Бонни обладает исключительно четкими воспоминаниями об Аркадии, и некоторые даже считают ее переродившейся Ши, которая погибла в ходе Войны Соответствия.
Двор: Неблагой
Наследия: Павлин/Странник
Дом: Простолюдин
Обличье: Юноша
Кит: Пак
Физические: Сила 2, Ловкость2, Выносливость 4
Социальные: Харизма 4, Манипулирование 3, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2
Таланты: Атлетика 1, Уклонение 2, Эмпатия 1, Экспрессия 1, Проницательность 3, Знание Улиц 2, Хитрость 1 ,
Навыки: Вождение 1, Этикет 2, Волосы и Косметика 2, Актерство 1, Соблазнение 3, Маскировка 3
Познания: Компьютер 2, Политика 1, Rock Bands 2
Искусства: Обман 3
Королевства: Люди 4, Феи 2

Дополнения: Контакты 1, Мечтатели 1, Память 2, Ресурсы 1
Гламур: 7
Банальность: 3
Воля: 3

Внешний вид: Будучи крайне соблазнительной девушкой, эта Юноша-пак предпочитает носить короткие, смелые и обтягивающие платья ярких цветов в сопровождении высоких сапожек. Она коротко стрижет свои вьющиеся русые волосы и никогда не отказывает себе в значительном количестве косметики и нескольких простых украшениях. Из-за ее круглых щек, лицо Бонни чем-то напоминает мордочку хомяка.

Яркие глаза и вездесущая улыбка Бонни делают ее источником заразительного веселья. В верхней части ее правой груди красуется небольшая татуировка в виде розочки, которая всегда выглядывает из вырезов платьев, которые она носит.

Советы по отыгрышу: Вы, в буквальном смысле слова, являетесь отчасти животным. Вы любите танцевать, пить и развлекаться с наркотиками. Если в городе проходит какой-то крутой рок-концерт, то вы непременно окажетесь там, и у вас обычно не возникает никаких проблем с тем, чтобы оказаться за сценой. Некоторые говорят, что вы слишком быстро запрыгиваете в чужую постель, но это никогда не волновало вас или ваших парней, которые обычно оказывались более чем довольны вами. Вы всегда стараетесь повеселиться или получить немного удовольствия, так как, в противном случае, эта жизнь была бы для вас слишком скучной. Вы уже немало времени дружите с Никки и считаете, что ей очень повезло. Если бы не вы, она бы никогда не покидала свою квартиру и уж точно не смогла бы как следует повеселиться так. Тем не менее, история со стягом заставляет вас нервничать. Вся эта задумка с похищением действительно была очень милой, но теперь вы начинаете задумываться о том, что же сделает граф.

Цитата: *Конечно же, я должна быть здесь. Вы же не думаете, что я могла бы солгать вам об этом? Посмотрите на меня, разве я похожа на человека, который мог бы солгать о чем-то подобном!*